COMMODORE VILÁG • Nr. 42. • VI. évfolyam • 1994/3. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

Nr. 42.
VI. évfolyam • 1994/3.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1994
Ára: 139,- Ft



COV Commodore Világ

C64 • AMIGA • ... Plus/4

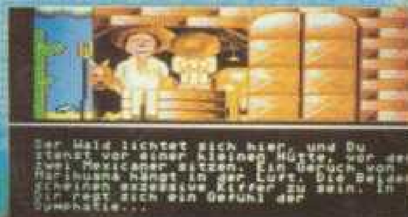
STAR TREK



GOBLIINS 2.



LOGAN



WALLSTREET MANAGER



DARK QUEEN OF KRYNN



ULTIMA VI.



masters of orion



64 - AMIGA - PC FELHASZNÁLÓI ROVAT

Ajánlatunk C64-re, az ikonvezérelt kalandjátékok kedvelőinek

2 éves fejlesztői munka eredményeként végre megjelent a

WASTED TIME





A XXV. SZÁZAD VÉGE FELÉ A FÖLDET KÜLÖNÖS KATASZTRÓFA FENYEGETI, ÉS AMI MÉG KÜLÖNÖSEBB, NEM IS AZ EMBERISÉG HIBÁJÁBÓL...

A TELJESEN DEMILITARIZÁLT BOLYGÓ ABSZOLÚT VÉDTELEN A CSAPÁSSAL SZEMBEN. AZ EGYETLEN REMÉNYT A KÍSÉRLETI STÁDIUMBAN LÉVŐ IDŐGÉP JELENTI, AMELLYEL EGY BÁTOR (ÉS ALULINFORMÁLT) SZEMÉLYNEK EL KELL UTAZNIA A MÚLTBA, HOGY ELHELYEZZEN EGY FIGYELMEZTETÉST, ÉS AZ EMBERISÉG FELKÉSZÜLHESSEN A KATASZTRÓFA ELHÁRÍTÁSÁRA.

Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.
A program ára csak a kiadónál: 399,- Ft (ÁFA-val) + postai és kez.ktsg.
Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.).
Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

MEGJELENT A CoV Évkönyv '93/94.



A tartalomból:

- **A nagyok:** *DORIATH, LORDS OF CHAOS 1, LORDS OF CHAOS 2., BARD'S TALE III. (melyből a C64-esek végre megtudják, hogy teleportáljanak Arboria-ba), STAR CONTROL, STAR CONTROL 2, CONAN THE CIMMERIAN, WARLORDS, HISTORY LINE 1914-18, EYE OF THE BEHOLDER 2, EYE OF THE BEHOLDER III., REX NEBULAR (Kb. 80 oldal).*
- **Repülőgép-szimulátor csokor:** *The Dambusters, F-19 Stealth Fighter, Flight Path 737, Flugsimulator, Hell Cat Ace, Knight of the Sky, Red Baron, F29 Retaliator, Skyfox 2, Tomcat kiegészítés (Kb. 10 oldal).*
- **TökösMákos:** *7Up Spot, Alien Breed Spec.Edition, Archon II., Ark Pandora, Cadaver Data Disc, Crazy Cars III., Encounter, Face Off Hockey, Flashback, Gobliins, Gold of the America, High Fronier, I Play 3D Tennis, Johny Quest, Krypton Egg+Editor, Lords of Conquest, Menekülés a Zeon bolygóról, NAM, Omniplay Basketball, Piracy On High Seas, Power At Sea, RBI II. Baseball, Roy of the Rovers kiegészítés, Stratego, Street Rod 2., Traders, Wizardry, Yogi Bear (Kb. 22 oldal).*
- **Plus/4 sarok: Játékok:** *3D Pool, Battery 1., Culture Vultures, Időrégész, Laser Squad 1-2 végső befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung.* **Felhasználói:** *Demo Music Creator, FLI Editor, Megatoolz, Magicpaint.* **Prg.technika:** *Digi lejátszó.* **Apró tippek, Plus/4 Elsősegély** *(Kb. 14 oldal).*
- **Elsősegély rovat**: *64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal, a PC-s rész bővült).*
- **DEMÓ-VILÁG**: *64, Amiga, PC (kb. 12 oldal).*
- **Programozástechnika**: *64-re több apróbb rutin (multi-grafikus képernyő hullámoztatása, Demo-betét, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rugóztatása, Art Studio kép becsíkozása a képernyőre, Mouse pointer vezérlés) mellett Star Turbo rutin ismertetése, Amigára pl. IFF képformátumok megjelenítése, IFF formátumú képek kinyomtatása, File Display rutin, Demo-háttér betét, valamint képernyő elsötétítése (kb. 14 oldal)*
- **Felhasználói programok**: *C64-re Disc-Doc, Interword, Interpaint, Amigára: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Duper, PC-re Norton Commander 4.0 (kb. 30 oldal).*
- **A modemekről**: *BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (kb. 10 oldal).*
- *SpV, CoV teljes katalógus, valamint Elsősegély betűrendi katalógus.*

Az Évkönyv árát egyelőre nem emeltük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát **az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft.** Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis **csak 398,- Ft-ot kell befizetned**! Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg **az előző Évkönyv** árát is csökkentettük, **a továbbiakban a CoV Évkönyv 1992. csak 298,- Ft**. A CoV Évkönyv 1991 utánnyomása is teljesen elfogyott, ebből már ne rendeljetek! Extra kedvezmény: **az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv együtt csak 647,- Ft!**

CoV 42

Commodore Világ
VI.évfolyam, 1994/3.szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Party Graphics demo (Amiga)
Összeállították: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Elsősegély és C64 felhasználói rovat: Molnár Zsolt (DoT)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)
PC felh. rovat: Werner Zsolt (DADA)
Állandó munkatársak:
Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPi)
Külső munkatársak:
Églesz Dénes (DINO)
Harsányi Zoltán)
Hatvágner Attila
Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: COMMODORE VILÁG COM-WARE Kft Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk középső szelvényének hátoldalára **ilyenkor mindig** írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!) Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjeszti:
Az **NHRT** (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a **HÍRKER** Rt., és a regionális társaságok az ország egész területén megtalálható hírlaparusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint:
ACOMP Kft., (címek ld.hátul)
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft., Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.
COMPLAN STÚDIÓ Kft. üzlete, Békéscsaba, Andrássy u.50.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (43.) száma április második felében jelenik meg

TARTALOMJEGYZÉK

Előfizetőink közül 1-1 dobozban 1-1 CoV pólót nyertek:

Baranyi László, Ihász (940010430)
Moczar Rudolf, Tokod (940010578)
Lukács Gyula, K.barcika (940010873)
Kökény Gábor, Bp. II. (940020160)
Balázs Ákos, Bp. IV. (940020271)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Nos, igazság szerint ezen lapszámunknak úgy március utolsó napjaiban kellene piacra kerülnie. Amikor ezen sorokat írjuk, még lila gőzünk sincs arról, hogy erre a nyomda hogy fog reagálni, úgyhogy az a legbiztosabb, ha Kellemes Húsvéti Ünnepeket Kívánunk minden olvasónknak. Tényleg, mikor is lesz Húsvét? **(Talán mikor volt? — CoVboy)**

Ennyi szócséplés után fáradjunk beljebb. Két dolgot máris sikerült teljesítenünk abból, amit beígértünk. A felhasználói témát egy kicsit átszerveztük, így most már az Amigásoknak is saját felhasználói rovatuk nyílt. Az Amigás olvasók leveleivel minden tekintetben egyetértünk, ezért most talán egy kicsit több figyelmet fordítottunk rájuk egyéb vonatkozásban is. A másik aktuális rovat a *Getto KOMIKSZ* névvel fémjelzett képregénysorozatunk, mely folytatásához ötleteket is várunk, milyen témát dolgozzon fel későbbi számokban a mester. A harmadik rovat (FANTASY) beindítása további egyeztetések, helyhiány stb. miatt várat magára, mindenesetre a rovatot készítő team készenlétben áll. Állandó téma a cikkek géptípus-megoszlás arányok szerinti összeválogatása. Nos, valóban elég régen volt már, hogy felmértük, ki milyen géppel rendelkezik, milyen leírást látna szívesen stb. Ezért valamelyik következő számban a levelezőlapon elhelyezünk majd egy ilyen kérdőívet, melyet — a saját érdeketekben — reméljük kitöltve vissza fogtok küldeni. A rejtvény még mindig felfüggesztett büntetését tölti, amíg át nem szervezzük. Keresztrejtvényt azért nem tervezünk, mert amikor az volt, akkor mindenki panaszkodott, hogy megfejthetetlen, a képkitalálós téma sem bizonyult gördülékenynek. Továbbra is várjuk rejtvény ügyben ötleteiteket. Sokak figyelmét elkerülte a középső sárga oldalakon elhelyezett csekk, amit nem disznek tettünk oda, hanem azért, hogy ha valaki rendelni akar tőlünk valamit, és nem akarja, hogy a Postán megvágják a pénzfeladásért magas összegekre, akkor szépen fog egy ollót, kivágja a csekket a szaggatott vonalnál, kitölti, elmegy célszerűen egy OTP-be (mivel ott nem kell annyit sorban állni, s a pénzt is hamarabb megkapjuk), s feladja a csekket. Ezt csak azért bátorkodunk megje-

gyezni, mert sok levelet kaptunk, hogy hová tűnt a befűzött csekk, és hogy küldjünk. Miért küldjünk, ha ott van minden számban? Erről persze az is eszünkbe jut, hogy nálunk az előfizetés nem 1 évre, hanem az adott évre szól. Ezt fontosnak tartottuk megjegyezni, mert voltak felháborodott levélírók, akik közölték velünk, hogy ők bizony tavaly augusztusban előfizettek a CoV-ot 1 évre, megkapták ajándékba visszamenőleg év elejétől augusztusig a számokat (ezt köszönik szépen), de a CoV 40, 41, stb. nem jött meg, pedig nekik augusztusig jár az újság. Hogy mi jár nekik, azt most ne firtassuk, de azért az előfizetési (részben utófizetési) díjért a CoV 31-39 számok jártak. Az más kérdés, hogy a 700,- Ft-ot valaki csak augusztusban volt szíves feladni, természetesen elküldtük visszamenőleg a neki járó példányokat.

Szemfülesek észrevették, hogy a beígért nyeremények nem mindegyike került kihúzásra az idei előfizetők között. Nos konkrétan arról van szó, hogy 10 db. számológépet és 20 pólót ígértünk, ehelyett csak 9, ill. 19 név került közzétételre. Nos, meg kell, hogy nyugtassunk mindenkit, nem sumákoltuk el ezt a két nevet, csak valahogy a szerkesztéskor kimaradt, így hát tratatatatam! Hölgyeim és uraim, az előző számban közölt listában szereplőkön túl:

1 db. zsebszámológépet nyert még:
• *Právicz Attila, Bp. XI. (94011022)*

1 db. CoV pólót nyert még:
• *Orbán János, Tótkomlós (940010729)*

Gratulálunk, de lehet, hogy amikor ezek a sorok megjelennek, a többiekkel együtt már rég átvették nyereményeiket.

Újabb téma vált aktuálissá. Ez az apróhirdetésekkel kapcsolatos. Bizonyára feltűnik, hogy most valahogy kevesebb az apróhirdetés. Hogy miért? Mindjárt megtudjátok erre is a magyarázatot. Köztudott, hogy a hirdetési szöveggel együtt kérjük elküldeni a hirdetési díj befizetését igazoló csekkszelvényt, vagy annak másolatát. Divatossá vált, hogy valaki lemásolja 3-4 példányban a szelvényt, majd feladja az adott hónapban a hirdetést az egyik másolattal. 1 hónap múlva megint elküld egy hirdetést és mellé teszi a másik másolatot... és így tovább, miközben csak egyszer fizetett. Ez egy jó játék, csak éppen nem velünk. Elnézést kérünk attól a 34 versenyzőtől, akiknek a hirdetését fenti okok miatt vissza kellett küldenünk. Sokan még azt a fáradságot sem tették meg, hogy új papírra leírják a szöveget, csak a fénymásolaton írták át a januárt februárra, márciusra stb. Ezen probléma kikerülésére feltaláltuk a spanyolviaszt! A továbbiakban a hirdetés mellé csak olyan csekket, vagy csekk-másolatot fogadunk el, melyen a feladás dátuma 1 hónapnál nem régebbi. Felesleges olyannal próbálkozni, hogy 1 hónapon belül adtok fel több hirdetést ugyanazon csekk másolatait mellékelve, ugyanis a csekkek feladásukkor kapnak egy azonosító számot is, így hamar fény derül erre a mesterkedésre is, amivel csak azt éri el a T. versenyző, hogy még azt a hirdetését sem közöljük, amire „véletlenül" befizetett.

Most jut eszünkbe, hogy a NYÚZ-ra ezúttal csak 2 oldal jutott, úgyhogy gyorsan be is fejezzük a panaszoldalt, a további 46,5 oldalt meg osszátok be valahogy úgy 3 hétig (ha minden jól megy, kb. annyi idő múlva jön a CoV 43.)!

A mostani NEWS rovatban sok C64-es újdonságról nem tudunk beszámolni. Ennek két oka is van. Az egyik az, hogy az előző és a mostani számunk nyomdába adása között mintegy 2-3 hét telt el, s ebből következik a második, vagyis az azóta eltelt időszakban egyszerűen semmi említésre méltó nem érkezett a „jó öregre". Igaz jött pár — átlag 100 blokkos — logikai és akciójáték, azonban színvonaluk nem érte el azt a szintet, hogy egyáltalán időt fecséreljünk rájuk.



Adventure/RPG

— Amiga, AGA, CD32 —

Végre megérkezett! Hogy mi? Hát a **Captive II.** Vagyis a **Liberation**. Szerencsére átírták A1200-re CD-32-ről. Ja, hogy milyen a játék? Ezekben a programínséges időkben azt tudjuk csak mondani, hogy nagyon jó, aki szereti ezt a stílust. Nagyon összetett, sok mindent lehet csinálni, viszont a lényegére még nem jöttünk rá. Talán legközelebb...

— Amiga —

Hero Quest 2.??? **Legacy of Sorasil**??? Ez vicc??? Nem, nem, ez tényleg a híres ***Hero Quest*** folytatása a *Gremlin*től. Jobb a grafika, más a megjelenítés, kezelhetőbb az irányítás, és marha jók a spellek. C64-es átíratról egyelőre nincs hír.

— PC, MAC —

Az eredetileg **Mac**-ra kiadott **Myst** PC-s megjelentetése rendkívül pozitív lépés volt a *Broderbund*-tól. Bár a **Myst**-verzióra sokan panaszkodtak, a **PC**-verzió így is agyonnyomja a **7th Guest**-et is, még akkor is, ha a játék lényege ugyanolyan sh*t, mint az elődé, mégha az animációk dögösek is! Hiába, **Rebel Assault** rulez!

— PC, CD-ROM —

Az *SSI* sem tétlenkedett az utóbbi hónapokban, a napokban várható a **RAVENLOFT** megjelenése. Aki játszott a ***Forgotten Realms***, vagy a ***Dragonlance*** sorozatok bármely epizódjával, ezt semmiképpen ne hagyja ki. 3D ikonvezérlésű kalandjáték, amely a vámpírok és szörnyek birodalmában játszódik. HáPi már élezi a winchesterét (pedig CD-ROM verzió is lesz)!



Jó napot MYST-er, nem játszik velem egyet? (PC)



Itt a piros, hol a vámpíros? — RAVENLOFT (PC)

Arcade

— Amiga, AGA —

Fetmeen! Hány éves vagy? Hetveen! Hány fogad van? Egyseem! Manapság egyre több a platform, és gyűjtögetős játék az RPG rovására. A **Fatman** is egy ilyen játék. A történet elég bárgyú. Egy dagi fickónak elrabolták a wife-ját, és elindul a kiszabadítására. Különböző hatékonyságú fegyverek segítségével tehetjük könnyebbé a munkánkat. A stílus loverjainak ajánlhatjuk.

— Amiga, AGA —

Első Samurai, **Második Samurai** irány a puceráj. Erről nincs sok mondanivalónk. Akinek tetszett az 1., annak ez is tetszeni fog. Új, jobb, több. Úgy gondoljuk, elég is ennyi jellemzés.

— Amiga, CD-32 —

Keresd! Hol van? Ott!!! Lőjj már te tehén! Huh, ez közel volt. Jaj, bocs kedves olvasóink, csak egy kicsit elmélyedtünk a *Vision Software* új játékában, a **Seek&Destroy**-ban. Szerintünk a ***Desert Strike*** méltó ellenfele. Sok fegyver, 360 fokos forgásirány, a nézőpont felülről van, gyors és nagyon jó.

— Amiga —
A Tökmákban úgyis van egy kis ELF mánia, ám a *Renegade* most megjelent **ELF-MANIA**-ja nem összekeverendő azzal az *ELF*-fel. Budokan stílus, kiváló hanghatások, verekedés magasfokon.

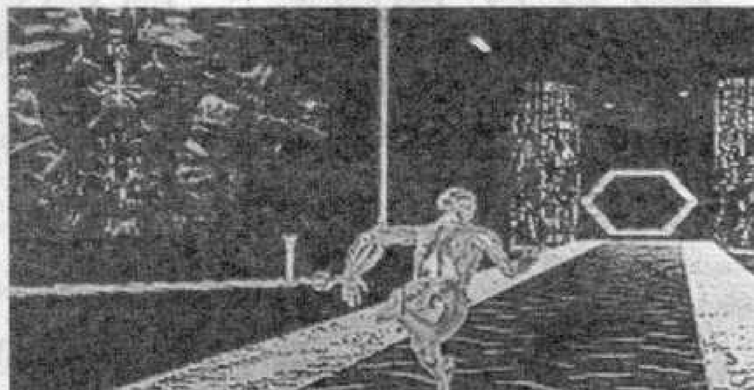
— PC —
DOOM 1.2... Az egész **InterNet** által már három hónap óta várt (vagy mondjuk inkább úgy, hogy KÖVETELT) új **DOOM** végre megjelent! Miben is tud többet, mint az agyonjátszott **DOOM 1.1**?

- **PAS 16** kezelés (csak **FM**, szóval még mindig NEM **GUS**-színvonalon)
- Modemes párosjáték!!
- **NET**-en már nem broadcast-típusú adás!!
- Ja és van **NIGHTMARE** szint!
- GUS + 486**DLC** kiépítésű gépen már nem fagy ki!

A modemes játékhoz azóta rengeteg kiegészítés jelent meg, ami *14400* bps-t, **Pulse** tárcsázást is lehetővé tesz, ja és működik is!

— PC CD-ROM —
The Lawnmower Man! Az oly régen beharangozott **CD**-verzió január elején megjelent, és *InterNet*- és *scene*-szerte rögvest rendkívül rossz kritikát kapott. 32 szín, **320*200** felbontás, *phew*... Nem ajánlott.


Ne rúgj akkorát, mert ELF-ekszem! — ELFMANIA (Amiga)

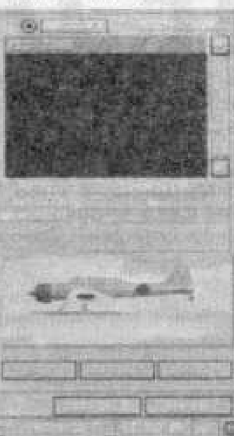

Fussál CYBO, mert elkaplak — The Lawnmover Man (PC CD-ROM)

Stratégia

— AGA —
Ha annyit mondunk, **Castles**, akkor szerintünk mindenki tudja, hogy miről van szó. Na akkor most továbbmegyünk, és azt mondjuk **Castles II**. Amigára! Na, így már jobb? Igaz, hogy csak AGA-s gépekre, de a többieket kárpótolja az a tudat, hogy még így is elég lassú!

— PC —
Mint, ahogy azt már egy ízben említettük, az *SSI* nem csak a kalandjátékok területén szokott nagy dobásokkal jelentkezni. Ezúttal a *Microprose* által megjelentetett ***Task Force 1942*** eladási sikerét kívánják visszaszorítani azzal, hogy kihozták a piacra a **Burning Steel 2.**-t, mely szintúgy azt a témát dolgozza fel, kicsit szebb köntösben. Minimális követelmény: 386-os gép 4MB RAM-mal.

— PC —
Harmadikként kiszemelt stratégiai áldozatunk címe: **MERCHANT PRINCE** nem is fogott meg minket annyira, mint a cég neve, amely a piacra dobta: *QQP*, vagy ha úgy jobban tetszik: KUKUPÉ. Ennél már csak a QQRIQ hangzott volna jobban, de hát ők tudják. A soha nem hallott nevű cég programjában visszaugrunk a történelemben párszáz évet. A téma a Velencei Köztársaság körül hever, csak fel kell venni.



Égő ez a játék, persze csak szó szerint — Burning Steel 2. (PC)



Velence, vagy Gárdony? Ez itt a kérdés — Merchant Prince (PC)

Szimuláció/Sport

— Amiga —
Winter Olimpiad Lilleville. A téli sportok őrültjeinek bátran ajánljuk, mert van benne bob, síugrás, korcsolya, biathlon, stb..., de a többieknek nem. Hogy miért? Akinek megvan, az tudja rá a választ. Szóval, csak annyi, hogy '94-ben nem ilyen színvonalat várunk.

— PC, CD-ROM —
Iron Helix és **Windows**... Aki ez utóbbit hallja, már a fejéhez kap: MIRE VOLT EZ JÓ? Na igen, tagadhatatlan, hogy egy eredetileg kiváló helikopterszimulátort sikerült úgy tönkrevágni a **Windows**-zal, hogy a **CD**-t csak kölcsönkérésre javasoljuk ...

— PC —
Két szimulátor küldetés-lemez megjelenéséről is beszámolhatunk. A *Novalogic* a **COMANCHE**-hoz kiadott **Mission Disk 2: Over the Edge** küldetéslemeze 40 új küldetést dob a nyakunkba, míg a *Digital Integration* **Tornado**ja első küldetéslemezét élte meg: **Mission Disk 1 — Opertaion Desert Storm** címmel. Ez utóbbiban 18 küldetésben tehetjük próbára gépünket Kuwait és Irak légterében.

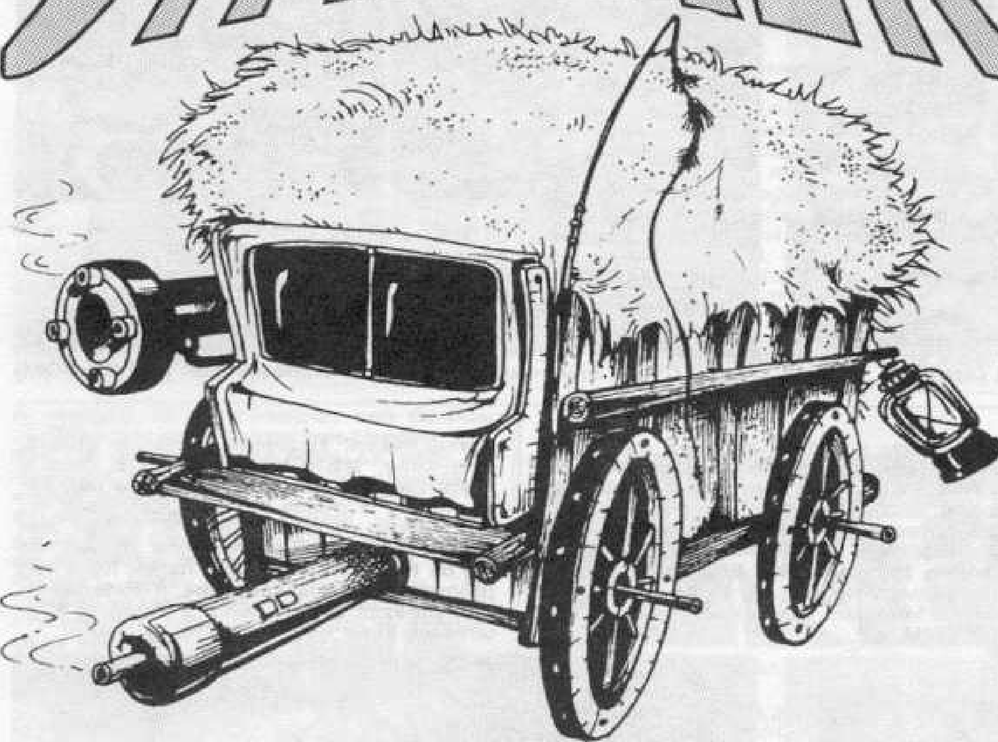
— PC, CD-ROM —
A *Lucas Arts* is tudja, hogy lehet egy ötlet felhasználásával sok pénzt keresni. Nos, az
X-Wing sikerein felbuzdulva, azt egy kicsit átpofozva most jelentették meg az ***X-Wing* 2.**-nek is nevezhető, mégis inkább **TIE FIGHTER** nevet viselő programot. *A Birodalom visszavág* ötletét feldolgozó játék elődjéhez képest sok új ötletet nem tartalmaz, a témát imádók gyűjteményéből azonban nem hiányozhat.

— PC, CD-ROM —
Hiányos lenne ez a rovat, ha az e havi szimulátor újdonságok között nem szerepelne *Microprose* stuff. Nos, hamarosan bedübörög a softwarekereskedők polcaira az **F-14 Fleet Defender**, amely „állítólag" le fog pipálni minden eddigi szimulátort, ami az **F-** ... sorozatban megjelent. Meglássuk...

Felhasználói

— PC —
Felhasználói témában igazán bomba csak egy új *C64 emulátor* megjelenése volt (ami papíron ugyan jobb, mint **Miháé**, de élőben kifagyott, meg volt egy halom hibája...). **Miha**, csipkedd magad! Az **1541**-csatolók között (egy bizonyos, az új **c642c64s**-ért agyonzargatott, felettébb ismert PC-s/nagygépes scene-tag őszinte örömére:) megjelent a **Disk64e**, ami **JOBB**, mint a régi **c642c64s**! Ja, az utóbbi újabb verziójáról még semmit sem tudunk (még az írója sem! Azt azért kiszivárogtatta, hogy **PD** lesz, szabad forrással, és turbós diszkkezeléssel). A **UNIX**-os **C64**-emulátor következő verziójának megjelenése is késni fog, mert *Marko* kolléga Németországban üdül...

STAR TREK



A *Star Trek — The Rebel Universe* c. játékot '88-89 környékén dobta piacra a *Domark* (mint ahogy az az 1001/5-ben is meg vagyon írva). A programot elsőre kicsit nehéz kezelni, meg egy-két tipp is jól jöhet az elején, szóval talán számot tarthat némi érdeklődésre ez az ismertető:

Az irányítás ikonokkal történik (ez elsőre praktikusnak tűnik, később viszont kissé idegesítő). A legénység tagjai jelentik a fő funkciókat (a kezdőképen jobbról balra):

UHURA:

Ő a rádiós. Ráclickelve megtudhatjuk, hogy milyen üzeneteket kaptunk az utóbbi időben. Csak az "ARCHIVE COMPLEX" vagy "COMMUNICATIONS BEACON" megjelölésű bolygóknál érdemes idekapcsolni.

MR.SPOCK (nem dr., az a gyerekgyógyász; ez itt egy két lábon járó világatlasz, Made in Vulcan):

Ő az aktuális rendszerről vagy bolygóról ad információt. A rendszer és a hozzátartozó bolygók lehetnek:

- **KLINGON, ROMULAN**: csúnya, gonosz, elvetemült stb. bácsik, mindig támadnak
- **FEDERATION**: rendes bácsik — itt majd a lázadók fognak támadni...

Valószínűleg van semleges is, csak éppen a nevüket nem tudjuk.

A hovatartozás azért lényeges, mert utánpótlást csak FEDERAL típusú bolygón tudunk beszerezni!

A bolygó típusa lehet:

- **Life Supporting**: csak ilyen bolygóra lehet leszállni (pontosabban teleportálni)
- **Dilithium Mining Complex**: itt tudunk a hiperűrugráshoz (WARP) üzemanyagot szerezni
- **Weapons Dump**: itt torpedót vételezhetünk
- **Energy Refinery**: a rendszeren belüli utazgatáshoz szükséges energiát (IMPULSE) szerezhetjük be
- **Tracking Station**: ?
- **Robot Fortress**, **Mesonic Ring**, **Seeching Pile**, **Nondescript**, **Contamination Zone**: ????
- **Nebulous Zone**, **Metabolic Field**, **Gamma Field**, **Psionic Core** — dettó
- **Repair Drone Dock**: az *Enterprise* (tájékozatlanabbak kedvéért: az űrhajónk) károsodásait javíthatjuk ki
- **Archive Complex**: *UHURA*-ra kapcsolva itt tippet kaphatunk a játék teljesítéséhez
- **Communications Beacon**: *UHURA* itt meg tudja mondani, hány ellenséges hajó van még a rendszerben (marha fontos...)
- **Planetary Supermind**: hasonló az előzőhöz
- **Orbital Discontinuum**: ha ide jövünk, akkor egy tök más rendszerben találjuk magunkat, ahonnan még véletlenül sem találunk vissza...



A bolygóinformáció alatt van az Enterprise felirat. Ide clickelve megnézhetjük a bárka állapotát.

KIRK:

Ő a főnök, rákapcsolva az I/O menüt kapjuk (click L ill. S betűkön). Alul még két dologra nyílik lehetőségünk: megnézhetjük a raktár tartalmát, vagy használhatjuk a transzportert (a legénységet sajnos csak a **Life Supporting** bolygókra küldhetjük le). A transzporter opcionál tudjuk felszerelni az embereket a raktárból. Teleportálás után a képernyő 3 részre oszlik:

- Balra lent az előttünk lévő dolgot láthatjuk (nem egy ULTIMA UNDERWORLD, de még ULTIMA I se igen...). Ez lehet bomba, ajtó, robot, a lázadók főnöke, fegyver...
- Fent látható a képhez tartozó info, vagy a lehetséges választások egyike (magyarázat kicsit lejjebb).
- Jobbra lent a bolygóra lehozott pasikat láthatjuk. Ez nem dekoráció, egy-egy arcképre ráclickelve egy lehetséges választást kapunk, amit a mandró helyesnek vél. A nekünk tetszőre clickeljünk, és az érvényesítődik.

Figyelem! Ne várjunk normális reakciókat! Előfordul, hogy pl. egy ajtó nyitási kísérletre megsebzi a próbálkozót (...INJURES PERSON), vagy akár az egész bandát (... INJURES PARTY). Egy sebesült már nem mond választási lehetőséget, úgyhogy ha az összeset elintézik, akkor vissza kell menni az Enterprise-ra felgyógyulni. A gyógyulás automatikus. Fel nem gyógyult embert nem lehet leküldeni.

Pár felvehető cucc:

- HELIX GUN: JANITOR robot ellen
- LEPTON GUN: BEAM GENERATOR ellen
- ZARIUM CRYSTAL: gyorsabban gyógyul a csapat
- CHAFF EMITTER: csatában kevésbé károsodik a verda
- CERENKON CRYSTAL: kevésbé fogy a WARP
- PSICHOGEN CANISHER: REBEL COMMANDER ellen
- TACHYON GUN: ajtók berobbantására
- QUASON CRYSTAL: SECURITY BOMBS ellen

+ pár egyéb dolog

- SOLAR SCAN DEVICE (talán az IMPULSE-fogyasztást csökkenti)
- PSI WAVE DEVICE
- SOMA EMITTER (micsoda nevek...)
- LOGIC EMITTER
- ZMX DEVICE

MCCOY:

Megmutatja a legénység egészségi állapotát.

SCOTTY:

Nála a WARP és az IMPULSE állapotát nézhetjük meg. Ha nem akarjuk túl gyakran újrakezdeni, nézzünk be néha ide...

CHEKOFF:

Vele lövöldözhetünk egy csöppet. Az ikonok felülről:

- **Fegyvertípus kiválasztása**: A teknő kétfélével rendelkezik: **Phaser** (lézer) és **Torpedo** (fordítás remélhetőleg nem szükséges). Túl sok különbség nincs, a torpedó fogyóeszköz, a lézer pedig általában a legnagyobb pácban merül le — ilyenkor várni kell, amíg fel nem töltődik.
- **Tüzelés**: Érdekes ikon, ugyanis harc közben nem ezt használjuk. Mire lehet jó?
- **Radar**: Navajonmiez. A sarokban lévő bigyókat lehet forgatni, de nem sok értelme van.

A harc menete:

- Először is, ha támadnak, szirénát hallunk. Ha bolygón vagyunk, akkor sipirc vissza a hajóra!
- Kapcsoljunk a radarra.
- Click valamelyik ellenfélre — a tüzelés menübe kerülünk...
- ...ahol megcsodáljhatjuk az ellenfél hajóját. Clickeljünk rá, majd a pointert vigyük valamelyik négyzetre a sarokban, és tűz, amíg el nem találjuk (olyankor eltűnik). Persze az sosem árthat, ha valamelyik fegyver be van élesítve...

Nagyon szórakoztató például, ha éppen egy bolygón kolbászolunk, és megszólal a sziréna. Vissza a bárkára, elintézni a rohadékot, aztán újra le a bolygóra. Amint leértünk, ismét felhangzik a sziréna (bár lehet, hogy csak mi vagyunk pesszimisták)...

SULU:
Ő az Enterprise sofőrje. Itt is 3 lehetőség van:
- **Galaktikus térkép**: A naprendszereket mutatja. 3 módban üzemel, clickelgetésre vált:
  - **Qurantine Zone**: Elvileg karantén, gyakorlatilag a fene tudja. Esetleg a lázadókra utalhat.
  - **Regional Zone**: Talán a környéken lévő rendszerek.
  - **Local Zone**: A tőlünk egy köpésre lévő rendszerek (?).

  Ha valamelyik pontra ráclickelünk, megjelenik a tőlünk mért távolsága fényévekben. Nem muszáj a legtávolabbira menni...
- **Az Enterprise sebessége**: Balra a WARP-sebességet állíthatjuk be, ha van kijelölt célrendszer. Ha elég kis sebességre állítjuk be, akkor nem árt, ha aznapra van más elfoglaltságunk (pl. mozi, megsétáltatni a blökit, esetleg egy kis délutáni alvás...). Ha viszont túl nagy sebességet állítunk be, akkor nemsokára *SCOTTY* jelentkezik valami olyasmivel, hogy túllépjük a sebességkorlátozást (IF WE KEEP THIS SPEED, WE CAN BLOW UP EVERY MINUTE). Ha nem lassítunk, akkor *SPOCK*nak lesz egy kevéssé örömteli üzenete, de legalább újrakezdhetjük a játékot.
  Jobbra az IMPULSE-sebességet láthatjuk (rendszeren belüli haladás).
  Ez alatt a fék látható (minek?)
- Rendszeren belüli térkép: A kívánt bolygóra ráclickelve kirajzolódik a mozgás pályája. Válasszuk a **Set Course** pontot, ezután már csak sebességbe kell tenni a verdát.

Pár **Archive Complex**-tipp szabad fordításban:
- Szerezzük meg a KLINGON/ROMULAN CODES file-t, és használjuk a KLINGON/ROMULAN *Signals Console*-nál
- Szerezzük meg a *Peace Virus*-t (hehe), és használjuk a *béke-bomba* felrobbantásánál (???????)
- Kapjuk el a KLINGON admirálist, és az ő főhadiszállását
- Keressük meg a KLINGON-ok *Dilithium DC Mining Console*-ját, és vaduljunk vele egy kicsit.

Well, egy kissé hézagos lett ez a tájékoztató, de elinduláshoz remélhetőleg elég. Nem vennénk persze rossz néven, ha valaki megdobna egy teljes leírással...
A játék esetében az a furcsa eset áll fenn, hogy jobb, mint az alapjául szolgáló film (ez mondjuk a Star Trek sorozatot ismerve nem meglepő). A készítők sokat használták a digitalizálót, bár ez a figurák arcánál elég fájdalmasra sikerült...
A program egyfile-os, megy kazettáról is, menteni viszont nekünk csak lemezre volt hajlandó (cartridge-dzsel és gépi kódú ismeretekkel rendelkező kazettások előnyben). Zene nincs, marad a hagyományos magnós megoldás.
Összegezve: nem rossz game, el lehet vele lenni egy ideig.

● *Hatvágner Attila*



Mint a program neve is mutatja, eme játékban egy tőzsdei spekuláns szerepében fogunk tetszelegni.
A program külön érdekessége, hogy nemcsak játék, hanem a felhasználóknak is segítséget nyújt.
A főmenüben 3 választási lehetőségünk van: 'F7' - kilépés
'F3' - belépés az adatbázisba
'F1' - játék

Az adatbáziskezelő segítségével a valóságban (nem pedig a játékban) is létező árfolyamokat, a részvényeket, a nyereségünket tudjuk nyilvántartani.
A játékot 1-4 személy játszhatja. Először meg kell adni a játékosok számát, majd azt, hogy meddig tartson a játék (max. 99 kör).
Ezután eldönthetjük, hogy ki akarjuk-e tölteni azt a tesztet, amely a tőzsdei alapfogalmakkal kapcsolatos tudásunkat, no és persze minimum középfokú angoltudásunkat vizsgálja meg. A teszt azért lehet érdekes — túl azon, hogy tisztába hoz a tőzsdézés alapjaival —, mert ha sikeresen kitöltjük, akkor az egyébként szokásos $5.000 helyett akár $50.000 kezdőtőkével is is indulhatunk. Minden kérdésre 20 másodpercünk van.
Most már végre következhet maga a játék. Lényege:
A játékosok egymás után következnek, megnézik a napi híreket (egy nap alatt két hírt kapunk). Ennek függvényében vagy azonnal elmegyünk a tőzsdére, és vásárolunk/eladunk (*F5*), vagy megnézzük a következő hírt (*F3*), vagy, ha meguntuk a játékot, akkor kilépünk (*F7*).
Röviden a hírekről:
Két nagy csoportba lehet osztani őket: az egyes cégekről, vagy a világgazdaság folyamatairól, állapotáról kaphatunk némi tájékoztatást. Az összes hír megértéséhez már komoly angoltudás szükségeltetik, de az se csüggedjen, aki egy kukkot sem tud angolul **(hanem inkább tanuljon meg — Anonymous)**, mert a hírek jó részét kulcsszavak alapján is meg lehet érteni. Ilyenek például:
SLUMP: visszaesés az üzleti életben
TAX: adó
STOCK: részvény
DEVELOPMENT: fejlődés/fejlesztés
FELL: leesett (pl. árfolyam)
LOSS: veszteség
BOOM: fellendülés
SELL GOLD: arany eladása
DEBT: adósság
SUCCESFUL: sikeres

Néhány hír mutatóba:
1. Az oroszok az enyhülés jeleként nekikezdtek a leszerelésnek. Ez jó hír, mert az amerikai kormány nem kényszerül annyi pénzt adni a hadseregnek **(szép is lenne, de ez csak egy játék...)**, csökken a deficit, pénzügyi stabilitás következik. A gazdaság is jól reagál, a bizalom erősödik, fellendül a kereskedelem. A részvényárak nőnek.
2. Az USA kormánya támogatja a szintetikus üzemanyag minél szélesebb körű bevezetését, hogy az ország függetlenebb legyen az OPEC-olajtól. Az olajvállalatok részvényei stagnálni fognak.
3. Dél-Afrika pénzügyi problémáinak csökkentésére aranyat ad el. Csökkenni fog az arany világpiaci ára. Ha volt aranyunk, adjuk el **(de nem rossz ötlet venni, ha jól megsaccoljuk a mélyypontot...)**.
4. A Texas Air felvásárolja a PAN-AM részvényeket. A kisrészvényesektől a még fennmaradó részvényeket 50%-os áron

óhajtja felvásárolni. Vegyünk PAN-AM részvényt, mert nőni fog az ára!
5. A dollárt le fogják értékelni a márkához képest 10%-kal. Vegyünk minél több márkát!
6. A McDonald's hamburgereiben egészségre káros anyagokat találtak. Természetesen célszerű megszabadulni a McDonald's részvényektől.
7. Új immunhiányos betegséget fedeztek fel, melynek neve AIDS **(úgy mégis, mikor készült ez a program?)**. A betegség ellen még sokáig az óvszer lesz az egyedüli hatásos védelem. Nyugodt szívvel fektethetjük pénzünket egy gyógyszergyár részvényeibe **(nem inkább óvszergyár?)**.

Ennyit a hírekről, nézzünk szét most a tőzsdén. A képernyőn egy sor, a valóságban is létező cég nevét és részvényeinek árfolyamát látjuk csoportokba szedve. Ezen csoportok:

- Autógyárak, légitársaságok
- Szabadidőipar
- Bankok
- Repülőgépgyárak
- Vegy- és gyógyszeripar
- Acélipar
- Számítástechnikai cégek
- Olajtársaságok
- Kereskedelmi trösztök
- Egyéb ipari- és szolgáltatóvállalatok

Valamint az utolsó oszlop végén:
H.STAKE M.: nagy kockázatú értékpapírok
Fix.in.s.: fix kamatozású értékpapírok
Inv. Funds: befektetési alapok értékjegyei
Gold: Arany
DM: Német márka



A képernyő bal alsó sarkában egy igen fontos szó van, amely jellemzi a piac mindenkori állapotát, hangulatát. Ez lehet:

Bull market: az árak gyorsan emelkednek
Maintain: az árak fokozatosan emelkednek
Rise: visszaesés után az árak megkezdték az emelkedést
Steady: az árak stabilak, állandóak
Flat: mint az előző, de a forgalom csökken, jön a pangás
Friendly: lanyha forgalom, nyomott árak; az alkuszok csak beszélgetnek, de nem dolgoznak
Lighter: a hangulat "gyúlékony" valamilyen rossz hír vagy visszaesés miatt, a részvényárak csökkennek
Fall: a visszaesés kibontakozóban van, minden részvény esik
Weak: tőzsdei mélypont, pangás, részvényárak a padlón

Miután így kiismertük a tőzsdét, célszerű lenne adni-venni is. Erre 6 menüpont van, amelyek közül a kurzor-billentyűkkel választhatunk. Minden menüből *F7* a kilépés. A pontok:

- **Buy**: Vétel. Ki kell választani a cég nevét, és beírni, hogy mennyi részvényt akarunk tőlük venni.
- **Sell**: Eladás. Az eljárás hasonló az előzőhöz.
  Vigyázat! Jól gondoljuk meg, mit csinálunk, mert az eladási/vételi procedúrára 10 másodpercünk van! Ez egy szép kis kitolás a kedves programozók részéről...
- **Credit**: Hitelt vehetünk fel: *F1* - Kölcsönt kérünk (max. hitelképességünk határáig), vagy visszafizethetünk valamennyi pénzt (*F3*). Kölcsönt csak akkor kapunk, ha van rá fedezet (részvényekbe fektetett pénz). Csak készpénzre a bank nem ad hitelt. Ha eladunk a részvényeinkből, akkor automatikusan visszafizetésre kerül egy rész a felvett kölcsönből.
- **Info**: Megnézhetjük a játék jelenlegi állását. Bővebben:
  - **Saving account**: betétszámla
  - **Fixed depot**: ld. előző, de $10.000-től nyitható, és nagyobb a kamata
  - **DM, Gold**: márka, arany
  - **Investment-funds**: befektetési alap
  - **Fixed securities**: fix kamatozású értékpapír
  - **Stock**: részvény
  - **Dividends**: osztalék
  - **Value of deposit**: a letétek együttes értéke
  - **Cash**: készpénz

  Ez alatt látható még a letelt, valamint a még visszalevő fordulók száma.
- **Saving account book**: betétszámla
- **Fixed deposit**: szintúgy

Nem éri meg betétkönyvekbe fektetni a pénzt, mert a részvényekből több nyereségünk lehet, mint a betétek kamataiból.
Az árfolyamokról: Általában a részvényárak egy alsó értékhatártól egy felsőig folyamatosan emelkednek (hacsak közbe nem jön valami negatívum), aztán kifulladnak, és szépen visszazuhannak a kiindulópontra. Mi a két árfolyam közötti különbségből profitálunk.
Jó tanács, hogy addig ne adjunk el részvényt, amíg nincs rajta nyereség, így elkerülhetjük a csődöt. Ellenkező esetben visszamosolyoghatunk a képernyőről ránk vigyorgó keselyűre, amely az ilyen kellemetlen események bekövetkeztekor szokott megjelenni.
Ha csak egy pár dollárral többért adunk el részvényt, mint a vételi ár, akkor veszteség léphet fel, ugyanis nekünk kell fizetni az alkuszok (brókerek) munkadíját is.
A játék kétféleképpen érhet véget: vagy csődbemegyünk, vagy letelik az előre megadott számú forduló. Utóbbi esetben megjelenik egy stopperórát ábrázoló kép, valamint egy felirat:"az idő pénz és az idő letelt". Nem valami nagy szám. De a lényeg nem is ezen van, hanem magán a játékon: meg tudunk-e gazdagodni, vagy sikeresen csődbe jutunk.
Végezetül néhány szó a játékról és a valósághoz való viszonyáról:
Elsősorban két hiányosság: a hírek nem generálódnak, számuk véges, így néhány játék után szépen visszaköszöngetnek. Másodszor: részvény vásárlásakor a program nem méltóztatik közölni, hogy hány részvényre elég a pénzünk. Ezeken kívül a valódi tőzsde nem mindig logikusan viselkedik egy hír hallatán, gyakran sír a jó hírre és nevet a rosszon.
Még egy különbség: a mai, pláne nagy tőzsdéken (New York, Tokyo) még havonta sincs akkora részvényárfolyam-ingadozás, mint ebben a játékban naponta.
A játék leginkább a klasszikus (1929 előtti) tőzsdékhez hasonlít, amelyek nagy mértékben a tömeghisztéria befolyása alatt álltak: az árak napról napra nagyon sokat ingadoztak a nagyközönség pillanatnyi hangulatának, elvárásaink függvényében.
Mindezen negatívumok ellenére a játék jó, és akit érdekel a gyors meggazdagodás lehetősége (márpedig kit ne érdekelne), annak csemege ez a program.
Akinek pedig ezek után van bátorsága elmenni a valódi tőzsdére, annak figyelmébe ajánljuk André Kosztolany magyar származású tőzsdekirály óvó szavait, akinek fél évszázados tőzsdei tapasztalat van a birtokában:

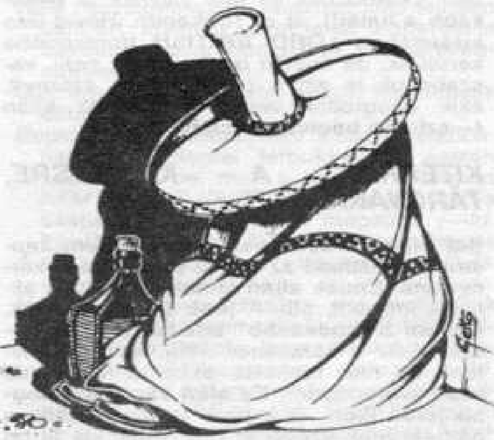
1. Ügyfél, ne higgy az alkusznak, bármit is ígér!
2. Ne akarjunk tippek után futni és titkos információkra támaszkodni!
3. Ne adjunk el csak azért, hogy hasznunk legyen!

• *Harsányi Zoltán*

LOGAN

Khmmm... Hát sikerült nagy nehezen ismét találni egy olyan C64-es adventure-t, amiről össze lehet hordani pár sort. Azoknak a fickóknak az egyik első (közös) alkotásáról van szó, akiknek pl. a **Crime Time**-ot vagy a **Soul Crystalt** is köszönhetjük (??). Ebből egyenesen következik a játék legnagyobb hibája: ez bizony egy német nyelvű kaland. Ezért pl. elképzelhetőnek tartjuk, hogy sokan nyelvi nehézségek miatt nem boldogultak a különben egész jó játékkal (mi is igénybe vettünk annyi helpet, hogy a memóriából kiirogattuk az igéket, anélkül alig-ha boldogultunk volna). Mint a **Byteriders** többi játékaira, erre is jellemző a humor kettőssége: hol jó, hol kibírhatatlanul gyenge. A játék egyébként egy teljesen hagyományos kalandjáték, a kerettörténetre majd fény derül útközben, szóval akár bele is vághatunk a megoldásba.

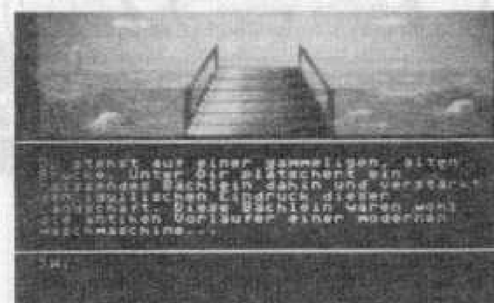
Kezdetben egy erdőben ácsorgunk, és megtudjuk, hogy *Roger* barátunkkal hősiesen nekivágtunk küldetésünknek, amiről azt sem tudjuk, hogy micsoda. Nézzük meg talán azt, hogy mi van nálunk (**I**). Egy egész táska... Akkor talán nyissuk ki és kukkantsuk bele **(OEFFNE TASCHE, BETRACHTE TASCHE)**. Egész érdekes dolgok vannak benne, szedjük ki őket **(NIMM TEQUILA, NIMM SCHLUESSEL, NIMM GOLD, NIMM KARTEN)**. A tequilát ne igyuk meg, inkább menjünk észak felé (**N**). Itt találunk egy kést és egy cédulát, vegyük fel őket, majd az utóbbit olvassuk el **(NIMM ZETTEL, NIMM MESSER, LIES ZETTEL)**. A cédula *Heinz* úrtól származik, aki ez úton közli, hogy valami idő-ügynököt kell elfognunk a városban, valamint azt, hogy sajnálja a rossz felszerelést, szóval ruhákat ásott el valahol az erdőben, pénz helyett pedig adott némi aranyat, úgyhogy ezzel igazán boldogulhatunk. Cool... Az elásott cuccok helyét meg is találhatjuk, de



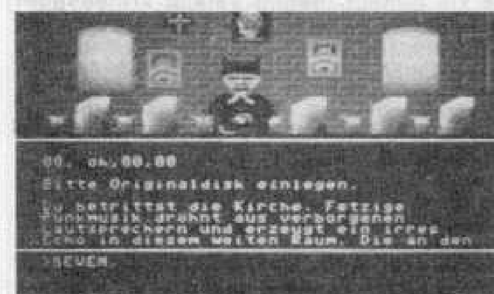
egyelőre nincs ásónk, úgyhogy ne is fárasszuk magunkat. Kezdjünk inkább egy tekervényes hadműveletbe. Menjünk a juhokhoz **(O, NO, O)**. A juhok érdeklődve szemlélnek minket, úgyhogy öljük meg az egyiket **(TOETE SCHAF)**, majd menjünk északra kétszer **(N, N)**. Itt egy agresszív jellegű kutyulival találkozunk, aki rögtön nekünkugrik, és megfoszt a birkánktól (ha nem lett volna juhunk, elharapja a torkunkat, akármennyire is egy kis stöpszli...), viszont teljesen lenyugszik. Vegyük magunkhoz a blökit, és keressük meg a mexikóiak kunyhóját **(NIMM HUND, SW, W, SW)**.



A mexikóiak erős narkósoknak tűnnek, ez még majd hasznunkra lesz... Mivel nagyon hiányolják kis kutyusokat, adjuk nekik oda a dögöt **(GIB HUND MEXICANER)**. Az egyik fazon szinte sírva keblére öleli — megható jelenet —, majd beleteszi egy fazékba, és némi fűszerrel körítve megfőzi a szeretett négylábút. Miután ilyen örömet szereztünk nekik, kijelentik, hogy szívesen elnyernék a gatyánkat is pókeren. Tényleg jól játszanak a piszkok, változtassunk egy kicsit az esélyeken: adjuk nekik a tequilát, bár kár beléjük **(GIB TEQUILA MEXICANER)**... Az üveget pár kortyból elintézik, de még így is jobbak nálunk (szép kis főhős...), cinkeljük meg egy kicsit a paklit, és aztán kezdjünk játszani **(ZINKE KARTEN, SPIELE KARTEN)**. A mexikóiak néhány vesztes parti után csendesen elalszanak, mi pedig végre bemehetünk a házukba, ahol megtaláljuk a hőn áhított ásót **(N, NIMM SCHAUFEL)**. Irány akkor tehát az elásott cuccok helyszíne, és ássunk egyet **(S, NO, NW, GRABEN)**. Találunk egy ládát két helyi jellegű ruhával (csak azért, hogy nehogy elfeledjük igen hasznos segítőnket, *Rogert*). Új ruhánkban most már meglátogathatjuk a farmert is, aki nem zavar el minket a fenébe, mint gyanús idegeneket **(SW, SW, SW, S)**. A farmernél találunk egy napszemüveget, amit rögtön magunkévá is teszünk **(NIMM BRILLE)**, majd elpályázunk a városba **(O, O, O, NO)**. A városban első dolgunk felkeresni az **'Adventure Helpline Shop'**, vagy valami hasonló névre hallgató üzletet **(NW, N, N)**. Itt egy barátságos nyúl ad felvilágosítást arról, hogy egy idő-ügynök leleplezéséhez elsősorban egy speciális napszemüveg kell (sajnos nem tud adni, mert eladta egy farmernak az utolsót — mi attól loptuk el az imént...), valamint ha már tudjuk, hogy az illető egy idő-ügynök, akkor kutya kötelességünk egy lézerpisztollyal ártalmatlanná tenni. Miután ennyivel okosabbak lettünk, menjünk a bankba **(O, N)**. Itt csak némi pénzváltást ejtünk meg, aztán már távozhatunk is **(GIB GOLD KASSIERER, S)**. Következő utunk a börtönbe vezet (egyelőre még a saját akaratunkból), ahol egy rabbal fogunk beszélgetni **(O, N, O, SPRICH GEFANGENER)**. Azt mondja, hogy *Brian*nek hívják (nono!), és azért zárták be ide, mert valami velőset mondott a polgármesternek. Szeretne azonban kijutni, és megkér minket, hogy ugyan értesítsük már a barátait, akik a temető mellett tanyáznak. Hát legyen, menjünk oda **(W, S, W, W, NW)**. Sikerül is egy, az előbb említett ürge életéről szóló filmből származó jelenetbe csöppennünk, amikor az elmés bácsik éppen a **Júdeai Felszabadulási Frontot** és szinonimáit szidják, majd nagy nehezen felfigyelnek ránk. Hősünk elmeséli nekik a *Brian*nel folytatott beszélgetés lényegét, mire rövid (hosszas) gondolkodás után a következő zseniális tervet eszelik ki: mi menjünk vissza a szobánkba (milyen szobánkba?), majd reggel hagyjuk el a szállodát (milyen szállodát?), és jelentsük a seriffnek (milyen seriffnek?), hogy valaki megtámadta a bankot (milyen bankot?). Amíg a seriff az ő áltámadásukkal (biztos, hogy áltámadásról van szó?) lesz elfoglalva, mi szabadítsuk ki *Brian*t (milyen... na mindegy). Valóban nagyszerű terv... Menjünk akkor a hotelba **(SO, O, O, S, O**, itt jól megkopasztanak, **S)**, és aludjunk egy jót **(SCHLAF)**. Reggel nézzünk be a fal és az ágy között lévő résbe **(BETRACHTE LUECKE)**, ahol megtaláljuk a pénzünket. Most már távozhatunk a hotelből, irány a seriff **(N, W, N, N)**. A terv remekül működik: bejelentésünkre a seriff azonnal elrohan a bankba, mi pedig nyugodtan kiszabadíthatjuk *Brian*t, aki hálásan közli, hogy keressük meg *Judith* nevű barátnőjét, akit valami tárgyról kell megkérdeznünk. *Judith*-ot a bordélyház előtt találjuk — azért előtte, mert az intézmény pillanatnyilag üzemen kívül van **(S, SW, W)**. A hölggyel tehát beszéljünk **(FRAGE *JUDITH*)**, és oda is adja az illető tárgyat nekünk, de a lelkünkre köti, hogy adjuk oda a papnak. Irány a templom **(O, NW, W)**, és adjuk oda a papnak a cuccot **(GIB SOUTANE PFARRER)**, mire megkér, hogy ne nagyon hangoztassuk a dolgot, és a hallgatás fejében ad egy szexlapot is. Szép kis pap... A lap érdekes (*Play-Heinz*...), de ebben a játékban minden kellemes cucctól meg kell szabadulnunk (ld. tequila), úgyhogy erre is keressünk madarat. Az illető szárnyas az orvos lesz **(O, SO, NO, N, O)**, aki éppen valami szexkotyvalékon dolgozik, de hiányzik hozzá kedvenc szexlapjának egyik száma (??), amelyben természetesen a cikksorozat utolsó része van. Segítsünk akkor rajta **(GIB SEXMAGAZIN DOC)**, mire elkészíti az első adagot, és hálája jeléül nekünk ajándékozza. Itt az ideje, hogy beugorjunk az ivóba **(W, S, S)**. Itt inni ugyan (sajnos) nem fogunk, viszont érdekes sztorit hallunk egy pillangóról, aki az ivó hátsó szobájában lakik. Keressük fel a hölgyet **(S)**. Hősünk majdnem lenyeli a nyelvét az ámuldozástól (hát, a kép nem igazán nyújtja azt a vizuális élvezetet). A kisasszony bájosan doromboló hangon megkérdi, hogy mi a nevünk. Hősünk akadozó fogsorral bemutatkozik, majd megkérdi, hogy nem kaphatna-e esetleg egy icike-picike pofont. A hölgynek nem tetszik az ötlet, és igen haragosan kezdi villogtatni a látószervét. További bajokat elkerülendő, adjuk neki a bájitalt **(GIB SEXDROGE *ABIGAIL*)**, mire rövid gondolkodás (valószínűleg a szokásos női reakcióidő) után leteper minket és... a továbbiakat nem részletezzük. Reggel közli, hogy nemrég járt nála egy *Heinz* nevű ürge, aki a "titkos" szobában hagyott itt valamit később esetleg erre tévedő barátai számára. Partnerünk biztos benne, hogy mi Heinz barátai vagyunk (logikus...), úgyhogy bemehetünk a keleti titkos szobába. Lépjünk is be **(O)**, mire a program közli, hogy beléptünk a titkos szobába, ami nem is igazán titkos, mert az idevezető titkos ajtóban egyáltalán semmi titkos nem volt... Mindenesetre találunk itt egy egyszer használatos exterminátor-hörcsögöt, amely lézerpisztoly helyett jó lesz idő-ügynök vadászatra **(NIMM HAMSTER)**. Most végre felkereshetjük indián testvérünket, aki innen jó messze található **(W, N, W, SW, W, W, W, N, N, N, W)**. Vegyük fel a szemüveget, és vizsgáljuk meg az indiánt alaposan **(TRAG BRILLE, BETRACHTE INDIANER)**. A szemüveg hatásának köszönhetően észrevesszük, hogy az indián nem is indián, hanem a *Gary* névre hallgató idő-ügynök. Uszítsuk rá a vérengző hörcsögöt **(BENUTZE HAMSTER)**, erre egy darabig kergetőznek, de az ügynök-indiánnak nincs esélye, a hörcsög utoléri, és mindketten jól felrobbannak. Okos... Mindenesetre végre bemehetünk a sátorba **(N)**. Itt találunk valami hülye adóvevőt, amin hősünk rövid egy óra keresgélés után megtalálja az egyetlen kapcsolót. Egy barátságos hang közli velünk, hogy nagyon ügyesek voltunk, meg minden, aztán hirtelen közbevág *Heinz* barátunk hangja, aki röhögve közli, hogy kezdőktől ez nem rossz, de az egész csak egy szimulátor volt, amely felkészített minket az igazi ügynökök elleni küzdelemre. Most menjünk el pár napra szabadságra, és ha visszatérünk, akkor megkapjuk első igazi komoly feladatunkat. Ezek után a készítők személyesen is gratulálnak, majd elkezdenek fenyegetőzni, hogy ez csak a végtelen hosszú trilógia első része volt és majd jön a többi, meg ilyenek, mi mindenesetre további részekkel egyelőre nem találkoztunk. Game over, well done, stb.



A játékról végül is lehet egy-két dicsérő szót mondani. A grafika egyes helyeken már egész elviselhető formát ölt, a zene is viszonylag kellemes (egy ideig...). A fiúk fejlődése egyébként jól megfigyelhető későbbi játékaikon. Nyílt kérdés viszont, hogy hol a fenében van a **Soul Crystal II**... No mindegy. Ha valakinek van valami infója a **Logan** esetleges további részeiről, akkor igazán szívesen vennénk, ha megosztaná velünk...



• *Bryan*

ULTIMA VI.



A mostanra már hagyományossá vált sorozat **újabb epizódja** van annyira nagy marhaság, mint az előzőek, tehát érdemes vele játszani. Egyébként ez még **MINDEN** kártyán fut **(—azért egy XT Herculesen elégge idegesítő dolog)**, de már nem néz ki annyira rondán, mint elődei — egyszóval egészen jól kidolgozott **(—ezért is voltam képes végigmenni rajta)**. *A sztori természetesen Angliában játszódik...* éppen a TV előtt ülünk és váltogatunk a csatornák között **(—mindenféle ökör reklámok, pár behintett poén, stb.)**, amikor kint vihar kerekedik és nagy villámlás közepette lepottyan egy kő, amit sajnos felveszünk. Egy ajtó jelenik meg, átmegyünk rajta. Nagy időloccsanás, átkerültünk a régebbi korok FANTASY világába **(—Lord British, a kis huncut megint valami kreténséget agyalt ki)**, és ezzel kénytelenek is vagyunk elkezdeni a kalandokat... persze még elolvashatjuk a készítők névsorát, áthozhatunk a régebbi játékokból karaktert, vagy kreálhatunk egy újat. Természetesen mindkét nemben kiválaszthatjuk a nekünk pofára eső figurát, akit még is keresztelhetünk **(stílusosan SIR BEER v. a szebb Mr. ACEface neveket használtam... —XINO)**. Jellemünk vizsgálatának érdekében egy cigánynő sátrában kötünk ki **(—azt hiszem, elveszteném a lovagi erényemet. Nem arra gondolok, hogy „gyenge, védtelen, éskülönbenis, stb. nőket NEM erőszakolunk meg"...)**, ami egy italt kever ki, annak megfelelően, hogyan válaszolunk a kérdéseire.

A *jellemünk* **itt** *azt jelenti, hogy* **milyen az osztályunk**, mint az **ULTIMA**kban, a válaszadással határozhatjuk meg ezt, attól függően, hogy mit felelünk. Talán szótár sem kell, mert az alapvető szavak meghatározoak:

- **HONESTY** *(tisztesség, becsület)* — a **mágusok** alapvető jellemvonása *(mage)*
- **JUSTICE** *(igazságosság, méltányosság)* — **druida** *(druid)*
- **VALOR** *(bátorság, hősiesség)* — **harcos** *(fighter)*
- **HONOR** *(becsület, tisztelet)* — **lovag** *(paladin)*
- **COMPASSION** *(szánalom, részvét)* — **bárd** *(bard)*
- **SPIRITUALITY** *(szellemiség, lelkiség)* — **vándor** *(ranger)*
- **SACRIFICE** *(áldozatosság, önfeláldozás)* — **kovácś** *(tinker)*
- **HUMILITY** *(szerénység, alázatosság)* — **pásztor** *(shepherd)*

Kialakul a karakter kasztja, én főleg a **mágia** ismeretére törekedtem javarészt, ilyen stílusú pacákot is választottam. *INTRO IOi!t:* hirtelen pár démonszerű dög társaságában leszünk, akik éppen áldozatot mutatnak be. MINKET. Ennek örömére el is ájulunk. Az áldozókés éppen lecsapna, amikor a dög fejéből egy új divatnak megfelelő nyílvessző áll ki. Régi barátunk, **IOLO (—ezek az idétlen nevek!)** követte el a gaztettet, természetesen **DUPRE** és **SHAMINO (—nem mondok semmit a nevekkel kapcsolatban.** *IOLO.***)** kíséretében. Leoldoznak és már visznek is **(—inkább a halál!)**, át az **Időkapu**n. Rövid info kíséretében **LORD BRITISH** trónterembe kerülünk, de mielőtt beolvasnánk neki, kaszaboljuk le azt a pár áttévedő szörnyit, akik beugrottak velünk együtt az ajtón **(—szintén beolvasás céljából)** !!!

KITÉRNÉK A KEZELÉSRE, TÁRGYAKRA, STB.:

Bal oldali részen van a *cselekmény-képernyő*, itt látható az egész csapat és a környezete. Ennek **alján** látható az éppen *aktuális időpont, stb.* A **jobb (—már akinek. Nekem a „rosszabb" tetszik. BOCS!)** részen *felül* a karakterek *infói*, ha nem hívtunk be más funkciót, akkor a *felülnézeti kép/név/pontszám*. **Ez alatt van a kommunikációs ikon**, itt kapjuk az *üzeneteket*, a *párbeszédek szövegét, etc.* Egy kis forgó *ankh* jelzi a promtot. A **jobb felső sarokban** a *napszak képét* láthatjuk, ennek is van jelentőssége *(—majd)*. A **bal alsó sarokban** vannak az *ikonok (—ld. pár sor múlva)*.

Kurzorbill., Home, PgUp, End, PgDn: a vezér—ill. kijelölt karakter *mozgatása*. Az *utolsó NÉGY* természetesen az átlós irányokat jelöli. Lehet ezen kívül *természetesen egérrel* is mozogni, a nyíl irányában **(—ha instalálva van)**.
ENTER: *parancsnyugtázás és click.*
TAB: ugrálás a *cselekvés-képernyő* és a *jobb oldal felső menüi* között.
ESC, SPACE: elpasszolni egy kört, addig a karakter *nem csinál semmit, de az idő telik!!!*
Ctrl+E, Q: *kilépés* a DOS-ba. Nem árt az **állásmentés**re figyelni!!!
Ctrl+S: *játékállás kimentése*. Egy könyvtárban csak egy játékállás lehet.
Ctrl+R: *játékállás betöltése.*
Ctrl+Z: *hang ki/be.*
Ctrl+H: *segítség ki/be*. Nem működik **CGA** és **Hercules** kártyán — amiről beszélni tud a kérdezett, MÁS SZÍNNEL jelenik meg.
Ctrl+V: *verziószám*. Nem árt beszerezni a **4.2**, de inkább a **4.5**-öst.

Plusz dolog az **(ALT148)**, nyomkodása a *csapat karakterlistáját felfelé görgeti*. Természetesen ez elérhető az **egérrel** is, a kis nyilakra *(fel/le)* kell clickelni, mikor már több karakterünk van!

A PAPANCSIKONOK ILL. VEZÉRLŐBILLENTYŰK.

Attack: a kezünkben/-einkben lévő fegyverrel/-ekkel való *támadás* a kijelölt célpontra. Kijelölés a mozgatóbillentyűkkel és az Enterrel, vagy egérke és click.
Drop: egy cucc *eldobás*a a INVENTORY menüből. Az éppen akt. **(—kissé kéjenc vagyok)** karakter stufflistája jelenik meg, vagy ha PARTY módban vagyunk, akkor a miénk *(ilyenkor át kell váltani a kívánt csákó INVENTORY-jára, ld. később)*. Ide átugrani a TAB billentyűvel lehet **(—az egeret ezentúl nem írom)**.
Cast: *varázsszöveg felolvasása a varázskönyvből*, csak akkor, ha az a kezünkben van!
Rest: *pihenés*, CSAK kinnt, a SZABADBAN, a *vadonban*! Meg kell adni, hogy *mennyi* ideig (óráig) **(—ideig-óráig, amíg nem jön egy éhes dögcsapat)** akarunk letáborozni. *Ki lehet jelölni egy őrt*, ezután nem ér meglepetés, ha esetleg megtámadnak. *A pihenés a HEALTH pontok növelésére szolgál*, viszont ne felejtsük el, hogy az őrszem nem szokott aludni. Egyébként egy karakternél *felhalmozhatjuk a kaját az igazságos elosztás érdekében*. **IOLO** automatikusan elkezd kornyikálni egy szunyanótát **(—míg el nem alszik?! Vagy míg senki sem bírja tovább és leütik?!! Vagy...)**.

Talk: *beszélgethetünk valakivel*. Info fejében sem árt, no meg ezzel lehet emberkéket bevenni a csapatba **(—ha van szerencsétlen vállakozó)**.

Get: egy *tárgy felvétele*, akkor, ha mellette állunk.

Begin/Break combat: *harc elkezdése/abbahagyása*. Ellenfél felbukkanása esetén kapcsoljuk be, mert a *társaink különben NEM HARCOLNAK!!!* Bekapcsolás után a csapattagok felveszik a megadott *(—ld. később)* alakzatot ill. védelmi vonalat, és veszettül elkezdenek csapkodni, lövöldözgetni, stb.

Use: egy *tárgy használata*, ha mellettünk van ill. a tárgymenüből (INVENTORY). Egy *fáklya* **(torch)** használata úgy történik, hogy kezünkbe vesszük *(ld. később)*, ez a tárgymenüpontnál lehetséges, és „ráUSE-olunk". Ezzel *nyitjuk ki az ajtókat, szekrényeket, ládákat is, leltelmegyünk a létrán, használjuk az álkulcsot* **(lockpick)** *a zárakon* (rá kell vinni a pointert és click), *kajálunk a kijelölt tárgyból*. Használandó még: *hajóba ki/beszállni, lóra felülni és lóról leugrani, lángot gyújtani és eloltani, látcsövet és kristálygömböt, gyűrűket használni...* Nem utolsósorban megemlítendő a *zeneszerszámok használata*, a hangjegyek a *számbillentyűkkel* **(nem numeric keypad!)** adhatóak meg **(1-0)**. **A LEGFONTOSABB FUNKCIÓ: *egy tehén megfejése!!!***

Move: egy *tárgy elmozgatása adott irányba* (először a tárgyra kell vinni a pointert, természetesen a parancs kiadása után ,azután a mozgatandó helyre, természetesen körzetünkben). Ezenkívül a *tárgymenüből kijelölt cuccot átadhatjuk egy, a party-ban lévő karakternek.*

PARANCSIKONOK SORRENDBEN: **Attack, Cast, Talk, Look, Get, Drop, Move, Rest, Break on/off command**.

PARTY MODE on/off, 1-9: *átváltás a számmal megadott karakterre* (csak akkor, ha nem harcolunk, ill. nincs „harci üzemmód" !), akit ezentúl a **0** megnyomásáig (amivel is visszatérünk a „csapatmunkamódba") *szólóban kezelünk*, a többiek addig vakarják... a fejüket.

F1-F9: ez az *INVENTORY*, a *tárgymenü*. A jobb felső sarokban, a karakterek felülnézet képe/neve/health-pontszámai **helyett** megjelenik egy új kép. Megnézhetjük a *KARAKTER KÉPÉT és ezzel együtt az ADATAIT*:

- **STR**: *erő*. Mennyi cuccot tudunk magunkkal vinni és mekkorát csapkodunk, stb.
- **DEX**: *ügyesség*. Minél magasabb, annál jobban kerüljük ki az ellenfél ütéseit, annál fürgébbek és pontosabbak vagyunk (pl. támadáskor).
- **INT**: *intelligencia*. A varázslatok hatékonyságát is segíti.
- **MAGIC**: az *első* szám a **mostani**, a *második* a **maximális varázslat-pontszám**. Minden egyes varázslat zabál belőle.
- **HEALTH**: ezt szokták *HIT POINTS*-nek nevezni, ez EGYBEN a **kondíció**, EGYBEN az **erősség** is **(—tisztára mint a *Vidál Szasszon*: KETTŐ AZ EGYBEN! „Ha szól a fejbőre, akkor Ön szkíned!")**, magyarul ha megütnek, akkor ez csappan meg és ezzel együtt gyengülünk is, ha a számok *„bezöldülnek"*, akkor **megmérgezték**, ha *„elvörösödnek"*, akkor **közel van a halálhoz** az illető karakter. **CGA** és **Hercules** kártyákon *eltűnnek* a pontok...
- **LEV/EXP**: a karakter **szintje** és a **tapasztalati pontja**. Utóbbi erős növekedésekor nőhet a szint, minél magasabb a szint, annál jobb a karakter, stb.

A *kép alatt HÁROM ikon* van, a **középsővel** térünk a tényleges **INVENTORY-menübe**. Itt *legfelül* van a **név**, *baloldalt* a **karakter öltzékképe**: *nyolc kis kör*, a sisaknak, az amuletteknek, a páncéloknak, a jobb és bal kézbe valóknak (fegyver, pajzs, varázskönyv, stb.), a gyűrűknek és a cipőnek. Ettől *jobbra* vannak a cuccok **ikonjai**, legfelül a karakter „sokatlátott" **felülnézeti képe**. A cuccok között a *két kis nyíllal* tudunk válogatni, ha esetleg annyi van. A cuccokat be tudjuk pakolni a nálunk lévő zsákokba (**MOVE** parancs, tárgyra click, zsákra click), ez **IO! a rendszerezéshez**.

Alul KÉT számjegy:

- Encumberance — megterheltség/maximum.
- I — a karakter bíróereje „kövekben kifejezve"/maximum.

Ezalatt a szokásos **váltóikonok** vannak, a *két kard* a **parancsikon**:

- *COMMAND* — ez a fickó a fejes, az irányító. Természetesen ezek mi vagyunk, ha vmi bajunk esik (pl. **elaltatnak**), más veszi át addig az ideig, legelőször **Dupre**, utána a többiek.
- *FRONT* — a karakter elölről támad, a rövidtávú fegyvereknél (és az erősen védett karakterknél) kell.
- *REAR* — a karakter hátul marad. Akinek „hosszútávú" fegyvere (pl. **parittya, nyíl, számszerij**) van, annál érdemes ezt használni (és nem **Ol!an IO!!** védettek ürgéknél is).
- *FLANK* — oldalszárny; a karakter az oldalunkra áll, és onnét harcol **(—ki kell próbálni, talán egy *gargoyle* is az „oldalunkra áll", ha nem, akkor megölése után az 'oldalára állunk'...)**.
- *BERSERK* — a karakter bedőndül és mindenkinek *(ellenfél)* nekimegy.
- *RETREAT* — a kis nyúlkomplexusú csákó nem harcol, elkerüli azt **(—komplexus ide vagy oda, egy legyengült csákónál KELL használni)**. Mi végig a harc középpontjában leszünk, a többiek ehhez alkalmazkodnak.

Ebben a **parancsmenüben** az alábbbi billentyűk használandóak:

+ : a sorban következő karakter *INVENTORY-menüje*,

- : a sorban az aktuális mögött álló karakter *INVENTORY-menüje*

* : karakter *nézeti képe és adatok/ INVENTORY-menü*,

~ (**Shift**+`): a feljebb említett *támadási mód* beállítása, ill. váltása.

A JÁTÉK LÉNYEGE: legelőször is felszabadítani a **Szentélyeket** *(Shrines)*. A szentélyek felszabadításához szükséges **8 rúna** *(Rune)*, amelyeket *használni kell az oltárokon*. MINDEN SZENTÉLYHEZ A NEKI MEGFELELŐ RÚNA KELL (pl. **Shrines Of Compassion — Rune Of Compassion**) ! Mikor *használunk* egy rúnát, a gép **mantrát** kér (***SZENTÉLY NEVE*: MANTRA**, *hol található meg*).

- ***COMPASSION*: MU**, *ARIANA-tól, egy gyerektől szerezhetjük meg, a kastély* ***(Lord British)*** *után rögtön délnyugatra, a múzeumépületben*.
- ***HONESTY*: AHM**, *BEYVIN sírjánál, a katakombákban*, **Moonglow***ban. Kell a kulcs MANREL-től, aki délre él a* **Blue Bottle** *(Kék Palack) fogadótól*.
- ***HONOR*: SUMM**, ***Trinsic****-ben. Beszélni kell a polgármesterrel (MAYOR), mielőtt elvinnénk.*
- ***HUMILITY*: LUM**, ***New Magicina*** *polgármesterénél van, a kérdésére a válasz:* **CONOR**.
- ***JUSTICE*: BEH**, ***Yew****-ben, a fogadóban, a növény alatt, ami a bal alsó sarokban található (elmozdítva miénk a rúna).*
- ***SACRIFICE*: CAH**, ***Minoc****-ban, SELGANOR-nál van. Legelőször is kell neki mutatni egy pánsípot* **(panpipe)**, *aminek elkészítése:* szerezzünk egy rönköt **(log)** a favágótól, **Big Ben**-től. Ezzel menjünk el ***Minoc***-ba, a molnárral **(sawmile)** beszélgetve **(job, log)** elkészül a sima rönk. Ezt adjuk oda **JULIA**nak, aki **SELGANOR** közelében van, egyébként be is szervezhető — ő csinál belőle pánsípot **(job, panpipe)**. *SELGANOR ezután kérdéseket tesz fel, ehhez tudni kell pár dolgot az ÖSSZETEVŐKről* (**REAGENTS**), *ha sikerrel válaszoltunk, akkor a „STONES" c. dal kottáját kérdezi* **(6789878767653)**. *Egyébként meg is lehet ölni...*
- ***SPIRITUALITY*: OM**, ***Skara Brae****-ben, MARNEY házában, a ládában van.*
- ***VALOR*: RA**. — majd később...

...a mantra megadása után (ha megfelelőt pötyögtünk be) az oltáron egy **Holdkő *(Moonstone)*** jelenik meg. A végén természetszerűleg *nyolcdarabos* lesz a készlet, ezeket kell bepakolni az **Örvénylés-Kocka** ***(Vortex Cube)*** c. dologba. Ehhez még kell a két **Örvénylés-Lencse** *(**Vortex Lens**)* is. Ezenkívül nem árt a **Kódex Templomában** lenni ***(The Temple Of the Codex)***.

TAPASZTALATI PONTOK **(EXP.)** meghatározzák a karakter alapvető tulajdonságait, minél többet mozog az adott szakmájában és minél többet harcol, annál jobban nő. Ez pedig növeli a képességeit is! Bizonyos pontszámok után **szintet válthatunk** *(szentélyeknél TALK +mantra)* :

- **0 — 100** első szint, **Level1**
- **101 — 200** második szint, **Level2**
- **201 — 400** harmadik szint, **Level3**
- **401 — 800** negyedik szint, **Level4**
- **801 — 1600** ötödik szint, **Level5**
- **1601 — 3200** hatodik szint, **Level6**
- **3201 — 6400** hetedik szint, **Level7**
- **6401** + nyolcadik szint, **Level8**

NE HASZNÁLJUK SZINTVÁLTÁSRA ezeket a szentélyeket: **Humility *(Alázatosság, Szerénység)*, Sacrifice *(Áldozatosság, Önfeláldozás)*, Justice, *(Igazságosság, Méltányosság)*, Honor *(Becsület, Tisztesség)*.**

Ugyan nincsen *direkt* jelezve, de megemlíteném a ***KARMA-PONTOKAT***, amik NAGYON fontosak a játék során!!! Ha *valamit ellopunk* (visszajelzés: **Stealing!** ill. egy v. több ott álló „személy" mondja, hogy **„Stop thief!"**) és ha *egy nem ellenséges személyt megölünk* sőt, esetleg *kifosztunk*, akkor megcsappan. *Lopásnál* **-1**, *fosztogatásnál* **-5** pont, az *ölés* szed le a legtöbbet. Ez magában nem lenne baj, de a játék végigjátszásához szükség van rá **(—egy IGAZI HERO nem tessz ilyen csúnya dolgokat, igaz, kis hőseim??! Azért NEM KELL MEGIJEDNI, berúgni még lehet a játék során. Vagy úgy, hogy a karakterrel/-ekkel iszogattok egy sort ill. több sÖrt, vagy pedig részegen ültök a gép elé. Utóbbi izgalmasabb.)**! Kezdetben összesen **75** pontunk van, ezeket a *nyolc szentélynél* megtoldhatjuk **80**-nal. Maximum **99** pontunk lehet, a többi **56**-ot arra használhatjuk, hogy nem éppen a szent célnak megfelelő dolgokat cseleXünk...

KEZDETI KARAKTEREK

DUPRE — erős *lovag*, jó a páncélzata, kezdetben egy **karddal** és **pajzzsal**.

SHAMINO — csöndes *vándor*, harcban azért nem „annyira" visszahúzódó, kezdetben egy **kard** és egy **kézitőr** van nála. Különlegessége, hogy *meghallja, ha valaki közelít felénk*, és erre figyelmeztet is **(I hear something...)**!

IOLO — *bárd*, kezdetben bőrpáncéllal, nem egy erős figura, de a **számszerijat IO!!** kezeli (azzal indul), a **parittya** is (szintén van neki) az egyik erőssége.

A leírt dolgokon kívül van náluk még kaja és egyéb dolgok *(pl. IOLO-nál zene(?)szerszám)*.

KÉSŐBB BESZERVEZHETŐ KARAKTEREK

NÉV: ***előfordulási hely***. Str, Dex, Int (**Erő, Ügyesség, Intelligencia, Mágia-pontok**). Pár pontot elfelejtettem felírni, de végül is nem annyira lényegesek, a ***megtalálási hely*** a fontos.

BEH LEN: *kívül* ***Hythloth****-on*. 23, 24, 26, **0.**

BLAIN: ***Cigányok****nál* **(Gypsies)**. 16, 21, 18, 0.

CAPTAIN LEONNA: **Moonglow**. 15, 15, 18, 0.
CAPTAIN LEODON: **Moonglow**. 15, 19, 15, 7.
GORN: *Sutek alatt*. ???
GWENNO: **Minoc**. 18, 21, 17, 9.
JAANA: **Yew**. ???
JULIA: **Minoc**. 21, 18, 17, 0.
KATRINA: **New Magincia**. 19, 16, 16, 0.
SEGGALLION: **Serpent's Hold**. 28, 21, 20, 0.
SENTRI: **Serpent's Hold**. 26, 18, 16, 0.
SHERRY: **Lord British's Castle**. Egy beszélő egér. MINDENKÉPPEN szükségünk van rá **Jhelom**ig, ahol is a vendéglőben **csak** ő tudja elcsenni a *rúnát*, az egérlyukon bemászva.

A LEGJOBB CSAPAT: **Avatar**, **Dupre**, **Shamino**, **Iolo**, **Segallion**, **Gwenno**, **Gorn** & **Beh Lem**.

FEGYVEREK, FEGYVERZETEK és PÁNCÉLOK, PÁNCÉLZATOK *minőségi sorrendben (lefelé nő):*

FEGYVER, stb. Neve: támadás-pontja, súlya. *Lefordított név.*

EZEK A FEGYVEREK *EGYKEZESEK*, HATÓSUGARUK *EGY LÉPÉS* TÁVOLSÁG:
- **Club**: 8, 1. 5. *Bunkó* **(—Ez most NEM „ügy" !)**.
- **Main Gauche**: 8, 8. 8. Védekezési pontja: 1. *Kézi támadó és hárító tőr.*
- **Mace**: 15, 1. 8. *Buzogány.*
- **Sword**: 15, 1. 4. *Kard.*
- **Glass Sword**: 255, 1. 3. *Üvegkard.* A **legerősebb fegyver**, viszont csak **egyszer használható**, utánna eltűnik (széttörik).
- **Morning Star**: 15, 2. 4. *Harci cséphadaró.* Különlegessége, hogy *KÉT LÉPÉS* HATÓSUGARA van.

EZEK A FEGYVEREK *KÉTKEZESEK*, HATÓSUGARUK *KÉT LÉPÉS* TÁVOLSÁG:
- **Two-Handed Hammer**: 20, 6. 3. *Kétkezes harci kalapács.*
- **Two-Handed Axe**: 20, 4. 7. *Kétkezes harci (kétfejű) balta.*
- **Two-Handed Sword**: 20, 3. 4. *Kétkezes kard.*
- **Halberd**: 30, 8. 2. *Alabárd.* A maga nemében a **legerősebb fegyver**, mivel NEM tűnik el használat után...

EZEK *DOBÓFEGYVEREK*, ELDOBÁS UTÁN, HA ELTALÁLJÁK AZ ELLENFELET, ELTŰNNEK, HA NEM, AKKOR AHOVÁ ESTEK, OTT IS MARADNAK — *ÚJRA FEL KELL ŐKET SZEDNI*, HATÓSUGARUK *TÖBB LÉPÉS* TÁVOLSÁG:
- **Dagger**: 6, 0. 4. *Dobótőr.*
- **Spear**: 10, 1. 2. *Dárda.*
- **Throwing Axe**: 10, 1. 1. *Dobó-fejsze.*
- **Boomerang**: 8, 0. 6. *Bumerang.* Ugyan *dobófegyver*, de **visszajön**!!!

EZEK *„LŐFEGYVEREK"*, MINDEGYIKHEZ *„TÖLTÉNY"* KELL. HATÓSUGARUK *TÖBB LÉPÉS* TÁVOLSÁG:
- **Sling**: 6, 0. 6. *Parittya* — tölténye a **kő**, ez pedig bárhol pótolható *(automatikusan)*, **nem kell külön szerezni !!!**
- **Bow**: 10, 1. *Nyíl* — **arrow**, súlya: 0. 1. *nyílvessző.*
- **Crossbow**: 20, 2. *Számszeríj* — **bolt**, súlya: 0. 1. *nyílvessző (számszeríjhoz).*
- **Magic Bow**: 20, 1. *Varázs-nyíl* — **arrow**, súlya: 0. 1. *nyílvessző.*

VARÁZSFEGYVER Neve: támadás, súlya. *Lefordított név.*
- **Staff**: 4, 2. 5. *Varázsbot.* Az **ENCHANT** varázslattal *feltölthető 10* töltet erejéig, ezeket a *USE*-ra „előhozhatjuk", ilyenkor pl. egy **KILL** varázslat rögtön megöli az ellenfelet...
- **Fire Wand**: 20, 0. 6. *Tűzlabda-varázspálca.*
- **Lighting Wand**: 30, 0. 5. *Villám-varázspálca.*
- **Flask Of Oil**: 4, 0. 5. *Olajosflaska.*

PÁNCÉLZAT, stb. Neve: védés-pontja, súlya, támadás pontjai (ha van). *Lefordított név.*
- **Leather Helm**: 1, 0. 4. *Bőrsisak.*
- **Winged Helm**: 2, 1. *Szárnyas sisak.*
- **Brass Helm**: 2, 1. 2. *Rézsisak.*
- **Chain Coif**: 2, 1. 2. *Láncszemekből álló fej- és mellvért.*
- **Iron Helm**: 3, 2. 4. *Vassisak.*
- **Gargoyle Helm**: 3, 2. 6. *Gargoyle-sisak.*
- **Spiked Helm**: 3, 2. 7, 4. *Tüskés sisak.*
- **Magic Helm**: 5, 0. 8. *Varázssisak.*
- **Spiked Collar**: 2, 0. 2. *Tüskés nyakvédő.*
- **Black Shield**: 2, 2. *Fekete Pajzs.*
- **Wooden Shield**: 2, 3. 2. *Fapajzs.*
- **Spiked Shield**: 2, 3. 4. *Tüskés pajzs.*
- **Winged Shield**: 3, 3. 7. *Szárnyas pajzs.*
- **Curved Shiel**: 3, 3. 5. *Görbített pajzs.*
- **Kite Shield**: 3, 3. 3. *Sólyom-pajzs.*
- **Door Shield**: 4, 4. *Ajtó-pajzs, illetve amilyen a rómaiaknak is volt...*
- **Magic Shield**: 5, 3. 5. *Varázspajzs*
- **Cloth Armor**: 1, 0. 9. *Szövetpáncél.*
- **Leather Armor**: 2, 2. 4. *Bőrpáncél.*
- **Magic Armor**: 10, 7. 0. *Varázspáncél.*
- **Ring Mail**: 3, 3. 6. *Gyűrűkből álló ing.*
- **Scale Mail**: 4, 4. 8. *Fémpikkelyekből álló ing.*
- **Chain Mail**: 5, 6. 8 *Láncing.*
- **Plate Mail**: 7, 12. 3. *Pánceling.*

STUFFZ...
...következzék pár tárgy, amikkel „érdemes" találkozni utunk során (*nevük után* a súlyuk):
Gold Coins: *arany pénzérmék* 2.5
Gold Nugget: *aranyrög* 0.1
Gem: *drágakő* 0.2
Ale: *világos sör* 1.6 **(—ezzel kellett volna kezdeni !!!)**
Mead: *íze, nemjuteszembe ital* 1.6
Wine: *bor* 1.6 **(—...meg ezzel is !!!)**
Butter: *vaj* 0.2
Cake: *sütemény, kalács* 0.3
Cheese: *sajt* 0.2
Grapes: *szőlő* 0.5
Ham: *sonka* 0.2
Honey Jar (Jar of Honey): *mézesbödön* 0.4
Loaf of Bread: *egész kenyér* 0.3
Portion of Meat: *húsporció* 0.2
Rolls: *zsemle* 0.3
Leather Boots: *bőrcipő* 0.5
Swamp Boots: *mocsárjáró cipő* 0.3
Bucket: *vödör* 1.6
Horse Chops: *lókaja* 0.2
Horseshoes: *lócipő* **(—az ilyen kifejezésektől telik meg a „lócipőm" !)**, ill. *lópatkó* 0.8
Lock Pick: *álkulcs* 0.1
Key: *kulcs* 0.1
Torch: *fáklya* 0.5
Shovel: *ásó* 1.8 (lehet vele **támadni** is)
Ship Deed: *hajó-okmány ill.eladási szerződés* 0.1
Protection Ring: *védő gyűrű* 0.1. 5 *VÉDEKEZÉSI PONT*
Regeneration Ring: *regeneráló gyűrű* 0.1
Invisibility Ring: *láthatatlanná tévő gyűrű* 0.1

VARÁZSLÖTTYÖK

BLACK: ***Invisible***, vagy mint az ugyanilyen gyűrű, *láthatatlanok leszünk.* ***(Fekete)***
BLUE: ***Awaken***, láthatatlan *védőkorlát*, ha valaki *megtámad és ezáltal hozzáér ehhez, akkor kissé megcsapja.* ***(Kék)***
GREEN: ***Poison***, *méreg.* Nem **iO!** megoldás, mert ha lassan meghalunk, akkor se hagyhatjuk abba a játékot, mert **Lord British** elé kerülünk, tehát kis öngyilkosjelöltek **— nem ajánlom.** ***(Zöld)***
ORANGE: ***Sleep***, *mélyálom* a hatása. **Saját karakteren NE!** ***(Narancssárga)***
PURPLE: **Protect**, vörös aurát hoz létre, megfelel egy varázslatnak. *Ideiglenesen gyógyítja a mérgezéseket* is, ezen kívül *véd.* ***(Bíbor)***
RED: ***Dispel Magic***, *gyógyítja a mérgezéseket.* ***(Vörös)***
WHITE: ***Xray Vision***, Ugyan *átlátunk a falakon, de nem tudunk mozogni.* ***(Fehér)***
YELLOW: ***Heal***, gyógyítja a sebződéseket, *egy erős gyógyítóital*, de nem gyógyítja a mérgezéseket. ***(Sárga)***

MINDEGYIKNEK VAN AZONOS VARÁZSLATA.

VARÁZSLATOK
...az alábbi szavakra épülnek:
AN: semlegesítés/hárítás *(Negate/Dispel)*
BET: csekély *(Small)*
CORP: halál *(Death)*
DES: csökkentés, alacsony szint/lefelé, alá *(Lower/Down)*
EX: felszabadítás *(Freedom)*
FLAM: láng *(Flame)*
GRAV: energia/mező *(Energy/Field)*
HUR: szél *(Wind)*
IN: készíteni/kreálni/okozni *(Make/Create/Cause)*
JUX: veszély/csapda/sebzés *(Danger/Trap/Harm)*
KAL: felszólítás, idézés/meghívás, segítségül hívás *(Summon/Invoke)*
LOR: fény *(Light)*
MANI: élet/gyógyítás *(Life/Helaing)*
NOX: méreg *(Poison)*
ORT: varázslás *(Magic)*
POR: (meg)mozdít/mozgás *(Move/Movement)*
QUAS: illúzió *(Illusion)*
REL: változtatás *(Change)*
SANCT: védés/védelem *(Protect/Protection)*
TYM: idő *(Time)*
UUS: növelés, emelkedés/felfelé *(Raise, Up)*
VAS: nagy, terjedelmes, bő *(Great)*
WIS: ismerni, tudni/tudás, ismeret, tudomány *(Know/Knowledge)*
XEN: alkotni, teremteni *(Creature)*
YLEM: anyag *(Matter)*
ZU: alvás, altatás *(Sleep)*
Tehát pl. **IN** *(készíteni)* és **LOR** *(fény)* — **fényt alkotni** *(LIGHT)*.

NYOLC KÖRBŐL áll az *ULTIMA6* varázskészlete. Ahányadik szinten (**Level**) tartunk, annak megfelelő körön (**Circle**) belül varázsolhatunk. A *játék elején talált* **varázskönyv** az első *kettő szintet* tartalmazza, azok közül is csak pár varázslatot. ***Most az első NÉGY kör varázslatait adom meg.*** Az összetevők (**reagents**) nélkül nem lehet varázsolni, „üres" a varázskönyv!!! **Kör (Szint)**, alatta **VARÁZSLAT**: *Megidézési Neve*, hatása — ÖSZETEVŐ(K).

The 1st Circle
DETECT MAGIC: *Wirst Ort*, feltérképez egy objektumot — NIGTHSADE, SULPHUROUS ASH.
DISPEL MAGIC: *An Jux Ort*, visszaállít egy varázslatot, hatást egy objektumon. Ha valakit megmérgeztek **(Poisoned)**, ez segít. Ezenkívül, ha valakit elaltattak **(Sleep)**, akkor ezzel felébreszthető — GARLIC, GINSENG.
HEAL: *In Mani*, gyógyít, visszaállít egy adagot a karakter HP-jéből — SPIDER SILK, GINSENG.
HELP: *Kal Lor*, odateleportál az uralkodóhoz a sz*r helyzetekben. Ha meghalunk, automatikus — NONE *(nincs!)*.
LIGHT: *In Lor*, a sötétben használható fényvarázs. — SULPHUROUS ASH.

...további (későbbi) varázslatok:

CREATE FOOD: *In Mani Ylem*, egy „jutalomkaját" készít a pakkunkba — GARLIC, GINSENG, MANDRAKE ROOT.
DETECT TRAP: *An Jux Ort*, feltérképezi a gyanús ládákat, ajtókat — NIGHTSADE, SULPHUROUS ASH.
DOUSE: *An Flam*, kioltja a fényeket — GARLIC, BLOOD MOSS.

HARM: *An Mani*, kisebbfajta fájdalomérzet az ellenfélnek — NIGHTSADE, SPIDER'S SILK.

IGNITE: *In Flam*, meggyújta a működőképes fáklyákat **(torches)**, tűzhelyeket **(fireplaces)** — SULPHUROUS ASH, BLACK PEARL.

The 2nd Circle

POISON: *In Nox Por*, egy lény megmérgezése — NIGHTSADE, BLACK PEARL, BLOOD MOSS.

UNTRAP: *An Jux*, egy csapda semlegesítése ajtókon és ládákon — BLOOD MOSS, SULPHUROUS ASH

... további (későbbi) varázslatok):

INFRAVISION: *Quas Lor*, látjuk az élő, melegvérű lényeket a sötétben — NIGHTSADE, SULPHUROUS ASH.

MAGIC ARROW: *Ort Jux*, mérsékelt erősségű varázsnyilak kilövése az ellenfélre — SULPHUROUS ASH, BLACK PEARL.

REAPPEAR: *In Ylem*, egy eltüntetett dolog visszahozatala ebbe a világba — SPIDER'S SILK, BLOOD MOSS, BLACK PEARL.

SLEEP: *In Zu*, elaltatja a kiválasztott áldozatot, öntudatlan állapotba juttatva **(—a legjobb ilyenkor csapkodni...)** — NIGHTSADE, SPIDER'S SILK, BLACK PEARL.

TELEKINESIS: *Ort Por Ylem*, fizikális érintkezés nélkül a közelbe hozza azt az objektumot, amire rávarázsoltunk — BLOOD MOSS, MANDRAKE ROOT, BLACK PEARL.

TRAP: *In Jux*, csapda felhelyezése ládára vagy ajtóra — SPIDER'S SILK, NIGHTSADE.

UNLOCK MAGIC: *Ex Por*, kinyithatunk egy varázszárral ellátott ajtót **(magicaly locked door)** — SULPHUROUS ASH, BLOOD MOSS.

UNTRAP: *An Jux*, semlegesíti a csapdákat **(trap)** a ládákon és ajtókon — SULPHUROUS ASH, BLOOD MOSS.

VANISH: *An Ylem*, egyszerű objektumok eltüntetése (egy másik világba) — GARLIC, BLOOD MOSS, BLACK PEARL.

The 3th Circle

CURSE: *AN Sact*, csökkenti az ellenfél páncélját, erejét és intelligenciáját — SULPHUROUS ASH, NIGHSADE, GARLIC.

DISPEL FIELD: *An Grav*, semlegesíti a varázsmezőket **(fields)** — BLACK PEARL, SULPHUROUS ASH.

FIREBALL: **(HURRA! Hát ez MADNESS! — Getto)** *Por Flam*, erős tűzlaszti pászszolása az ellenfélnek. Egészen **iO! (— a MADNESS is, de az NAGYON!)** — SULPHUROUS ASH, BLACK PEARL.

GREAT LIGHT: *Vas Lor*, hosszú ideig tartó fényvarázslat — SULPHUROUS ASH, MANDRAKE ROOT.

MAGIC LOCK: *An Por*, mágikus lezárása egy ajtónak vagy ládának — SULPHUROUS ASH, BLOOD MOSS, GARLIC.

MASS AWAKEN: *An Vas Zu*, felébresztése egy szomszédos alvónak, egy robbanással — GINSENG, GARLIC. **(a MASS kitétel szerintem azért másra is utalhat — Bryan) (—ez IGAZ, de itt PONT erről van szó)**

MASS SLEEP: *Vas Zu*, erős álomvarázslat, az összes közelben lévőre — GINSENG, NIGHTSADE, SPIDER'S SILK.

PEER: *Vas Wis Ylem*, mintha madárszemmel néznénk a tájat, belső tereket — felülről, ld. **ALT213** — NIGHTSADE, MANDRAKE ROOT.

PROTECTION: *In Sact*, erősíti a karakter fegyverzetét, növeli bátorságát és intelligenciáját — SULPHUROUS ASH, GINSENG, GARLIC.

REPEL UNDEAD:*An Xen Corp*, **Oi!**an víziókat okoz az élőhalottaknak, amitől elmenekülnek — GARLIC, SULPHUROUS ASH.

The 4th Circle

ANIMATE: *Ort Ylem*, az élettelen célpontokat visszahozza az életbe, habár nem helyezhetőek irányítás alá — SULPHUROUS ASH, MANDRAKE ROOT, BLOOD MOSS.

CONJURE: *Kal Xen*, egy vad szörny megidézése, aki a mi oldalunkon fog harcolni — SPIDER'S SILK, MANDRAKE ROOT

DISABLE: *An Vas Mani*, majdnem kinyírja a célpontot, kitartó, **q*va** erős fájdalmat okozva — NIGHTSHADE, SPIDER'SILK, MANDRAKE ROOT.

FIRE FIELD: *In Flam Grav*, egy szép kis tűzfalat varázsolunk — BLACK PEARL, SULPHUROUS ASH, SPIDER'S SILK.

GREAT HEAL: *Vas Mani*, teljesen visszaállítja ki életerő **(Health)** pontokat, mintha **Lord British** csinálná — GINSENG, SPIDER'S SILK, MANDRAKE ROOT.

LOCATE: *In Wis*, úgy működik, mint egy mágikus szeksztáns — NIGHTSADE.

MASS DISPEL: *Vas An Jux Ort*, semlegesít minden mágiát — GARLIC, GINSENG.

POISON FIELD: *In Nox Grav*, falat „húzunk" mérgező gázokból — NIGHTSADE, SPDER'S SILK, BLACK PEARL.

SLEEP FIELD: *In Zu Grav*, egy fal képződik, amibe belekerülve mélyálomba zuhan bárki — GINSENG, SPIDER'S SILK, BLACK PEARL.

WIND CHANGE: *Rel Hur*, a széljárást változtathatjuk meg — SULPHUROUS ASH, BLOOD MOSS.

A VARÁZSLATOK ÖSSZETEVŐI

Ezek nélkül nem lehet varázsolni, minden egyes varázslat — a megfelelő sorrend szerint — fogyaszt egyből vagy egyszerre többől, tehát nem árt egy külön zsákban összegyűjteni a **varázsló**, ill. a **LEGNAGYOBB varázslat-pontú** karakternél...

BLACK PEARL ***(Fekete Gyöngy!)***: összezúzva használják, az így készült finom, csillogó port más összetevőkkel kombinálják. Gyorsító hatóanyag.

BLOOD MOSS ***(Taplófajta)***: a célzatos „vérláp" helyett inkább annyit róla, hogy több gomba, taplóegyüttes alkotja *Spiritwood* erdejében **(Jó, jó, én nem olvastam a 6. rész kézikönyvét... — Bryan) (—kellemesen ellevelezgetünk *Bryan maestro*-val itt,a HQ-n!!!)**. Megtalálható a kidőlt, elszáradt vagy elkorhadt fák kérge alatt. Használatos mint reakciónövelő és gyorsító.

GARLIC ***(Fokhagyma)***: elhárítja a gonosz szellemeket és a támadó fekete mágiát. A gerezdeket masszává alakítva (a csípős szagot elkerülve) használják.

GINSENG ***(ua.)***: *Sosaria* „apró orvosai" soXor lejegyezték gyógyító erejét ennek a keserű gyökérnek. 40 percig tiszta forrásvízben főzve kapunk tiszta, erős és kesernyés kivonatot a sziruphoz.

MANDRAKE ROOT ***(Mandragóra, Aulrene-gyökér, Mágikus Gyökér)***: egyedül az agyagos részeken nő **(—a középkorban mágikusnak tartották, emberi alakja van. Manapság ismét „előszedik".)**, ha találunk egyet, járjunk el vele óvatosan. A kifésült anyagot tiszta vízben kell eloszlatni, hogy mire kiszárad, teljesen raktározható legyen egy légmentesen záródó üvegben. Fokozza a varázslatok erejét.

NIGHTSADE ***(Nadragulya Gomba)***: ez a hallucinációt okozó gomba kritikus kelléke azoknak a varázslatoknak, melyek az illúziókra, illúzókeltésre épülnek. Hajtásai egyedül a sötétben, éjszaka találhatóak a mocsaras, vizes részeken. Fel kell vagdosni finom részekre, hogy a spóráival (az aktív részei) adjon egy erős, keserű teát.

SPIDER'S SILK ***(Pókselyem)***: pókok hálója szükséges hozzá, de ez az erős kötése adja meg a szükséges varázslatkomponenst. Bármilyen póknak **iO!** a hálója, de az óriáspókok **(Giant Spider)** adják a legerősebb hálót. A barlangokban található bőséggel.

SULPHUROUS ASH ***(Kénes Hamu)***: erős vulkánkitöréseknél keletkezik, magas energiaszintet biztosít a varázslatoknak. A friss hamu begyűjtésére ajánlatos finomszövésű szitát használni, biztosítva ezzel a megfelelő sűrűséget és a könnyű szűrést, válogatást.

RÚNA-JELEK AZ ULTIMA-BAN...

A szerzők voltak **Oi!**an rendesek, hogy *rúnákkal* írták ki az **útjelző táblák** szövegét, végképp megkeserítve az ember életét. Ezért... **most szólt 1.0, hogy már ideje abbafejeznem, mert mindjárt vége a rám kiszabott 4 oldalnak, ezért a rúnák ismertetése a következő számban fog helyet kapni.**

A JÁTÉKHOZ MÉG PÁR KÓDOCSKA

ALT 213: nem rossz dolog madárszemmel nézni a világot... *nagyléptékű térképet kapunk, felülnézetben*. Ebbe mondjuk a királyi vár pont belefér. **A fehér foltok kül. élőlények, beleszámítva minket és az ellenfeleket, stb. A vörös foltok pedig csapdák**. A többire nem nehéz rájönni. Remélem **iO!**k a színek, mert most egy **CGA** kártyás **286**-ossal kukkolok, de a másik gépemen is megnézem, **SVGA**-kártyán — *szerintem mindenki rájön, hogy mi micsoda* **(—utólag annyit a dologról, hogy a színek kb. egyeznek).** Ezen kívül a promptnál *(forgó ankh-jel)* megjelenik egy számsor: **kk tttt co1 co2 p**.

kk: karma-pont
tttt: idő, óra és perc
co1: első koordináta
co2: második koordináta
p: bolygó

ALT 471: *egy órát hozzáad a játékidőhöz.* Nem árt pl. a ***Holdkapunál*** **(Moongates)**.

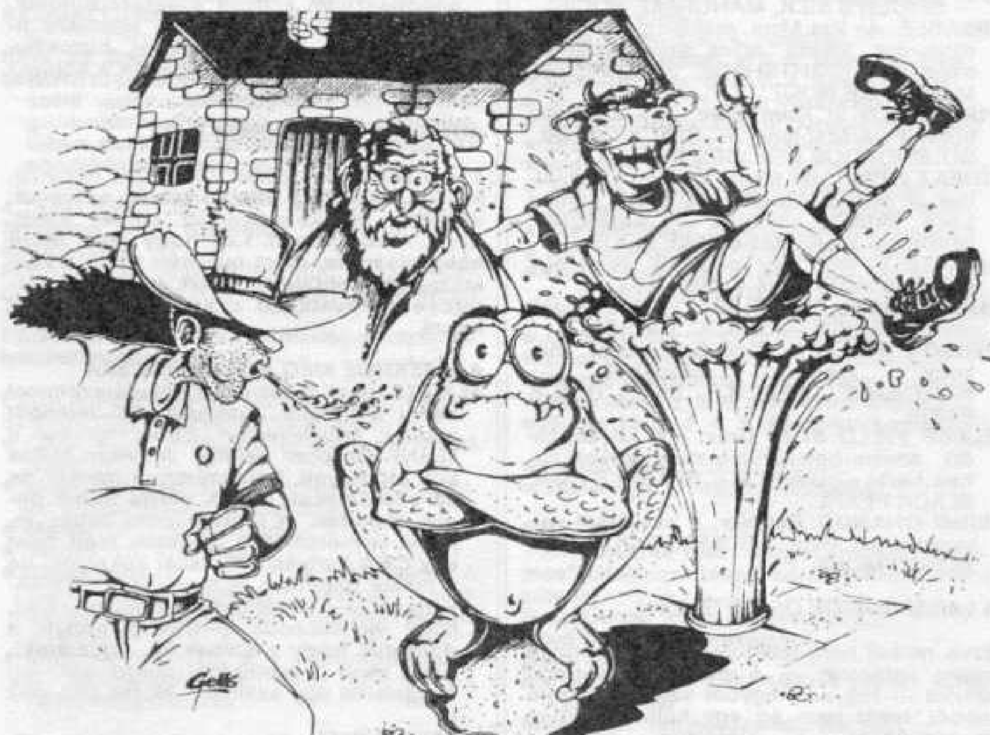
...a többi kódot NEM MONDOM EL. Lehet anyukázni, de legyen nektek is „izgalmatok". ***Ha nagyon meXorultok, akkor küldjetek egy VÁLASZBORÍTÉKOT és PÁR DOBOZOS SÖRT a címemre, és akkor megadom a TELEPORT-kódot, ezenkívül azt, hogy mit kell mondani IOLO-nak ahhoz, hogy bármilyen és AKÁRMILYEN TÁRGYAT adjon!!!*** Azért ízelítőnek annyit, hogy a játékban karaktereimnek *varázssisakja*, *varázspajzsa* és *páncélja* volt (**IOLO**-nak csak tőkfődő. Helyette kapott egy újabb *számszeríjat*, amivel *egyszerre hármat* lehet lőni...), különféle *gyűrűi* (*energia, láthatatlanság, stb.*), *amulettjei*. Kaptak még *varázsnyilat* is. **BEER XINO (Sir Beer, Mr. ACEface**, etc.) kapott pár *varázspálcát* és a „*szokásos*" cuccokat. ***Ezen kívül a KARAKTEREK TUNINGOLHATÓAK, GYÓGYÍTHATÓAK, lovat lehet nekik adni, stb.***



Talán eszrevettétek, hogy EZ NEM A TELJES LEÍRÁS. Az majd a ***következő számokban lesz, térképpel együtt***. Ez csak pár „rövidebb" előszó volt... **(—fOi!t köv.)**

● ***JAHNY©®™*** **(Mr.ACEface**, *stb.*)

GOBLINS 2



A játék első része szinte osztatlan sikert aratott. A bődületes marhaságok mellett a játékban található feladványok nehézsége is igazán elismerésre méltó volt. Habár a második rész egy kicsit (nem sokkal!) kisebb ökörség, megoldhatóság (megoldhatatlanság?) szempontjából jó alaposan túltesz elődjén. Itt már nem egy képernyősek a helyszínek, hanem összefüggő szobákból állnak, az egyes cselekvések eredménye másik szobákra is hatással lehet. Ez mondjuk egy kissé megnövelte a lehetséges kombinációk számát, ami igencsak előnyére vált a játéknak.

Szerintünk hiba, hogy a játékosok számát lecsökkentették kettőre. A két karakter jelleme egymástól meglehetősen eltér, eszerint kell gondolkodni a játék folyamán. A két "hős":

- A humanoid egyén (*Fingus*) aránylag intelligens, bonyolultabb feladatok elvégzésére is alkalmas. Nem hajlandó viszont alantas cselekedetekre.
- A kevésbé humanoid szimpatikus lila srác (*Winkle*) lényegesen kevésbé intelligens, viszont mindenféle brutalitásra kapható, amiből neki nem származik komolyabb kára.

Külön humor a játékban, hogy ha az egyik fickóval valami kellemetlen történik, akkor a másik igen jót derül az eseten.

Az intro-ban egy mágus ecseteli az előzményeket:

A királynak elrabolták egyetlen gyermekét, de szerencsére két vállalkozó szellemű egyén (természetesen *Winkle* és *Fingus*) megpróbálja kiszabadítani. Az agg mágusnak közben problémái támadnak egy légyyel is, így válik az intro teljesen debillé. Ezek után lassan el is kezdhetünk játszani.

A kezelés nagyon egyszerű: **jobb click**-re adja a közös **inventory**-t, amiből kivehetünk egy tárgyat **bal click**-kel vagy kiléphetünk **jobb click**-kel (az aktuális tárgyat így leteszi). **Bal click** használja a tárgyat valamin vagy csak úgy magában. **Bal click** tárgy nélkül sétálás, vagy egy helyszínen található objektummal történő valamilyen cselekvés.

A **parancsmenü** úgy jön elő, hogy gyorsan felmegyünk a **pointer**-rel a képernyő tetejére. A következő lehetőségek állnak rendelkezésünkre:

- **Disk** (*Save/Load/Quit/Version*): Talán nem szorul komolyabb ismertetésre, mindenhol megerősítést kér (a verzió kivételével...).
- **Joker**: Az adott képernyőn elvégzendő cselekedetekről ad egy rövid összefoglalót. Néha még segíthet is valamit...
- **Note-pad**: Ez egy hasznos stuff. Felírkálhatjuk a játék során kapott info-kat, és még papírral és ceruzával sem kell szenvedni.
- **Inventory**: Ezt az egy ikont nem sikerült megfejtenünk. Kérjük azon kedves olvasóinkat, akik rájöttek az ikon jelentésére, osszák meg velünk tudásukat egy terjedelmesebb levélen keresztül...
- **Exchange of objects**: Az éppen nem aktuális fickóval betehetjük a kezében levő tárgyat a közös **inventory**-ba.
- **Movement**: Az aktuális szoba-rendszer bármelyik jelenleg elérhető helyszínére eljuthatunk vele fél órás sétálgatás nélkül.
- **Options**:
  - **Font**: Választhatunk másik karakterkészletet.
  - **Music**: Zene ki/be (már ha van hangkártyánk...).
  - **Date**: Dátum és pontos (gép)idő. Wow!

Ezek után végre tényleg következzék a megoldás:

Miután hőseink materializálódtak, nézzünk körül. Látunk két magunkhoz vehető tárgyat, valamint 3 (1+1 pár) falusit. Talán szükségtelen részletezni, hogy milyen eredménnyel jár az ránk nézve, ha valamelyik tárgyat fel akarjuk venni. Viszont amikor a kolbásszal próbálkozunk, akkor az 1 pár falusi éktelen röhögésben tör ki röppályánk láttán. Álljunk tehát *Fingus*-szal az üveg mellé, *Winkle* pedig próbálkozzon a kolbásszal. El is repül szépen, viszont amíg az öregek röhögnek, *Fingus* felveszi az üveget. Menjünk most a szökőkúthoz (**Fountain**). *Fingus* "használja" a szökőkutat (hehehe...), *Winkle* pedig tartsa az üveget a vízbe. Ha ez megvan, használjuk az üveget a brekuszon. *Winkle* lendületből leköpi szegényt, mire a béka távozik, mi pedig felvehetjük a követ. A kő átvándorol *Fingus*-hoz. Most kopogjunk be az ajtón, és beszéljünk a varázslóval. Hmmm, ez nem sok eredménnyel járt. Próbálkozhat *Winkle* is, ekkor megcsodálhatjuk elméjének élességét. *Fingus* dobja meg a kővel a mechanizmust (*Winkle* is legyen mellette!), majd húzza le. *Winkle* ekkor felmászik a keletkezett létrán. Nézzünk be az ablakon - hát ezt a poént látni kell... Miután visszamásztunk a tetőre, *Winkle* megpróbál bejutni a kéményen keresztül. Vesztére... Mindenesetre a varázsló kinyitja az ajtót, tehát irány befelé.

Miután kicsevegtük magunkat a *Tazaar* nevű vén marha varázslóval, nézzünk körül. A szőnyegként használt oroszlán (vagy mi) szájában egy gyufásskatulya rejtőzik, de ezt egyenlőre *Fingus* kevés sikerrel próbálná megkaparintani. Lépjünk rá *Winkle*-lel a szegény állat farkára, így már hozzájuthatunk a gyufához. A vízforralóba öntsünk vizet az üvegből, és gyújtsunk alá. Hamarosan elkezd fütyülni, a falon levő papír mögül pedig egy kulcs kerül elő. Fújjuk el a tüzet, és máris miénk a kulcs. *Winkle*-lel álljunk a varázsló közelébe, *Fingus*-szal pedig tegyük a kulcsot a kakukkos órába. A kulcs megforgatása után kijön a kakukk egy nagy kulcs társaságában, amit *Winkle* megpróbálhat ledobni a kővel (ha nem sikerül, akkor természetesen a varázslót találja el, ami érdekes következményekkel fog járni...). A kulcs birtokában visszamehetünk a ház elé, ahol a kulccsal kinyithatjuk a pinceajtót. A pince egy üveg bort rejt, amely felvétele után mehetünk vissza a falusiakhoz. A vízzel most meglocsoljuk a virágokat, amelyek közül *Fingus* felvesz egyet, és átnyújtja a kolbász-tulajdonosnak. Kezd meleg lenni a helyzet, nem? A kolbászos mindenesetre elbóbiskol a virág illatától. *Winkle* álljon rá a ház előtti platformra (nevezhetnénk lábtörlőnek is...), *Fingus* pedig nyomja meg a gombot. *Winkle* felszáll, és felveszi a kolbászt. Mehetünk az óriáshoz.



Itt elsősorban egy csirkéhez lesz szerencsénk. *Fingus*-ra kissé agresszíven reagál a madár, *Winkle* viszont elkapja rendesen. Ez idő alatt *Fingus* csapja fejbe szegény állatot (a csirkét, nem *Winkle*-t) a kolbásszal, mire az kiad magából egy tojást (a csirke, nem a kolbász). Ha *Fingus*-szal benyúlunk a kutyától távolabbi lyukba, az kellemetlen. Ha viszont a kolbásszal nyúlunk be, az a kutyusra nézve kellemetlen. Ezalatt *Winkle* átsuhan, és bemegy a fenti fán lévő lyukba (érdemes előtte megszólítani az óriást...). *Winkle* talál egy átjárót, tehát most már szabad az út. *Fingus*-szal gyújtsuk meg a fát, és süssük meg (égessük el) a tojást, mire az óriás felébred. Adjuk neki a kolbászt, majd a bort, így végre távozhatunk.

Belépéskor rögtön igen szimpatikus körül-

mények fogadnak. Egy bazi nagy őr áll a kapuban, aki minden próbálkozásra igen agresszíven reagál, a várat pedig árok veszi körül. Sebaj, itt az idő némi piromániára. *Fingus* bemegy a toronyba, és vigyorgó képpel kidob egy bombát. Most álljunk mindkét fazonnal a bomba mellé. *Fingus* vegye fel, *Winkle* pedig gyújtsa meg a gyújtózsinórt. Viszlát, kedves őr... Most menjen be *Winkle* bombáért, és robbantsunk az előbbiekhez hasonlóan. A szőnyeg így kiszabadul, persze azért egy szép zöld mancs elkapja. Most ismét *Fingus* hozzon ki bombát, de ezúttal *Winkle* vegye fel, és *Fingus* gyújtsa meg. Végre a repülő szőnyeg odakerült a meditáló guru (x) kötele mellé. *Fingus* rááll, mire felszáll a guruhoz (x), aki szerint úgy kell bejutni a kastélyba, hogy az **Idő Homokjá**ból beleszórunk valamennyit a várárokba. O.K., ezt majd meggondoljuk (a mentőket azért nem ártana értesíteni...), egyelőre irány *Kael* helyszíne.



Itt rögtön egy alvó nimfába botlunk, akit *Winkle* "véletlenül" leönt vízzel. Hehehehe... Ezután az üveget adjuk oda *Kael*-nek, aki boldogan megissza a vizet, és hajlandó liftet játszani annak, aki megitatta. Célszerű ezt *Winkle*-lel cselekedni (előtte beszéljünk *Kael*-lel, ez sem rossz vicc). Most mászszunk a tenyerébe, mire feldob a fára. Rázzunk le egy virágot az ágról. Hmmm, ez nem az igazi, egy kis izé ellopta. Álljunk *Fingus*-szal a kőre, és rázzunk le újabb virágot. Most már sikerrel járunk, *Fingus* pedig felrepül *Winkle* mellé. Menjünk most a képernyő bal alsó részén lévő kőhöz, és dobjuk be a virágot (lehetőleg ne *Winkle*-lel, mert akkor nézhetünk újabb virág után...). Ezután emeljük fel a követ, mire előjön egy bazi nagy méh, és nála van a méz; vegyük el tőle. Most *Fingus* menjen fel a bal szélen lévő nagy kőre, *Winkle* pedig nyissa ki a méh ajtaját. *Fingus*-szal **click**-keljünk a méhre, mire barátunk felpattan a rovar hátára, és rövid repülőút után a nimfa mellett landol. Adjuk a nimfának a mézet, aki cserébe mutat egy gombát. *Fingus* vegye fel a gombát. *Winkle*-lel kopogjunk be az ajtón, majd az előkerülő hapsinak mutassuk meg a gombát. Már mehetünk is befelé.

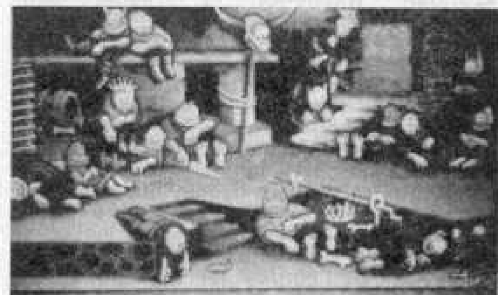
Vivalzart házában először is beszéljünk a maestroval. Azt mondja, hogy dobjuk a gombát a gépbe. *Winkle* cselekedjen is így, *Fingus* pedig nyomja meg a gép gombját. Érdekes folyamat kezdődik, amely csak a csövön levő csipeszben akad meg. *Winkle* vegyen fel a köcsögből egy kukacot, *Fingus* pedig álljon a keselyű alatti platformra. *Winkle* nyomja meg a másik gombot, és ezután siessen a keselyű által szorongatott *Fingus* segítségére: dobja a kukacot a madárnak. *Fingus* gazdagabb lesz némi hússal. Adjuk a húst a pirayának (megpróbálhatunk puszta kézzel is benyúlni...), mire a hal lerágja a húst és kiköpi a csontot. *Winkle* álljon a szemetesre, *Fingus* pedig adja a csontot *Vivalzart*-nak (ez jellegzetesen hülye **Coktel Vision** ötlet). *Winkle* így felszáll, és begyűjtheti az elixírt, valamint a csipeszt. *Vivalzart* arra biztatott az elején, hogy kóstoljuk meg a löttyöt. Tegyünk is így, az üveget tegyük a csöpögő izé alá. Mindkét fickó igyon belőle, és máris a következő pályán vagyunk...

...amely elég bizarrul néz ki. Itt elég sok tennivalónk lesz. Először is, *Winkle* nyúljon bele a fényszóróba (**Headlight**), mire birtokba vesz egy dobverőt. Ezt használjuk a csuklyán (**Hood**), mire egy légyfogó alkalmatosság boldog tulajdonosai leszünk. Nagyon elmés... Most az egyik fickó álljon kb. a rugó közepére (ne jelölje ki pointerrel a rugót, csak mozogjon!), a másik pedig **click**-keljen a rugóra. Ha minden jól megy, akkor mindkettő elkezd ugrálni, és a gombán kinyílik egy ajtó. *Fingus* menjen be, és próbálja megközelíteni a gitárost, amiben a pofájába fröcskölő víz minden bizonnyal meg fogja akadályozni. *Winkle*-lel tehát rakjuk a csipeszt a bal alsó sarokban lévő csőre, így már szabad az út. Mielőtt a gitárossal beszélnénk, *Winkle* ugorjon bele a lyukba (lent, középtájon), mire a jobboldali szélső (fasiszta) gomba tetején jelenik meg. *Fingus* most beszéljen a gitárossal, aki erre aktívan játszani kezd (minket ez a **Smoke On The Water**-re emlékeztetett, de a Speaker nem nyújtott tökéletes élményt; ellenben a SoundBlaster szintén nem), *Winkle* pedig kapja el azt a hangjegyet a légyfogóval, amelyik egy ideig lebeg előtte. Most *Winkle* menjen a fényszóróhoz, *Fingus* pedig ugráljon a rugón. *Winkle* addig nyúlkáljon a fényszóróba, amíg el nem éri a pumpát. Most *Fingus* ugorjon a lyukba, *Winkle* pedig pumpálja fel a szaxofonost (okos, nemde?). A kiröppenő szúnyogot *Fingus* elkaphatja a légyfogóval. Legyen a szúnyog *Winkle*-nél, aki a rovart inzertálja a fényszóróba, mire a dobos ijedtében játszani kezd. A hangjegyet *Fingus* foglyul ejti. Végül *Winkle* pumpálja fel még egyszer a szaxist, és megkapjuk a harmadik hangjegyet is, és végre távozhatunk innen.



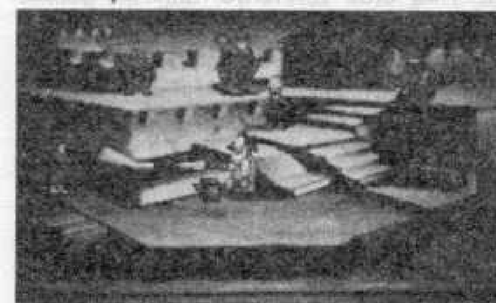
Most azon a pályán vagyunk, amit eddig kihagytunk. Először is, dobjuk meg a kosárlabdát a kővel, mire az leesik, de egy kis mitugrász ellopja. Mivel a ház egy kissé furcsa, egyedül nem lehet elkapni a kis fickót. Ha *Winkle* bemegy utána, akkor viszont pont ott jön ki kis barátunk, ahol *Fingus* akkor, amikor a legfelső odúba megy be. Álljunk tehát *Fingus*-szal szorosan az odu mellé, *Winkle* menjen be a házba, ahol a kis pofátlan vigyorog, és ahogy az lent megjelenik, *Fingus* menjen be fent. Ha minden jól ment, akkor *Fingus* elkapja a kis seggdugaszt, és elveszi tőle a labdát. Most újabb hülye vicc következik: a kosarasnak adjuk oda a labdát *Fingus*-szal, és amikor eldobta, *Winkle*-lel **click**-keljünk a kosárra, mire érdekes mutatvány zajlik le. Erre végre a polgármester is előduga a képét. Beszéljünk vele, és ezután az órás végre hajlandó előjönni az odujából. Azonban addig nem hajlandó semmilyen együttműködésre, amíg valamit nem csinálunk az órája hangjával. Dobjuk be a legalsó oduba a dallamot, és ezután már megkaphatjuk az **Idő Homokját**. Menjünk vissza a kastély elé, és dobjuk a **Homok**ot az árokba; a keletkezett hídon át szabad az út az ablakhoz, amelyen keresztül mindkét fickónk bejuthat a kastélyba.

Hát igen. A kastély (x). Barátaink először egy kováccsal találkoznak, aki titokban segítséget ígér nekik, majd bejutnak az előcsarnokba, ahol csak úgy hemzsegnek az őrök. Szanaszét a földön. Vegyük fel a majonézt, és távozzunk balra. Itt találjuk a kovácsot, valamint néhány további (ezúttal nem eszméletlen) őrt. Vegyük fel a széket, majd koncentráljunk arra az ipsére, aki éppen jó étvággyal eszik. *Winkle* adja neki a majonézt, *Fingus* pedig használja rajta a széket - ha jó az időzítés, akkor *Fingus* gazdagabb lesz egy húsdarabbal. Menjünk most vissza az őrökhöz. Adjuk a húst a középen-lent lévő, feltűnően nagy fogsorú őrnek. Egy darabig rágódik rajta, majd hősünk visszahúzza a húst. A műfogsorral együtt. Ezután menjünk *Fingus*-szal a jobb oldali őrhöz, *Winkle* pedig ébressze fel a baloldalit. A baloldali őr rossz néven veszi az ébresztőt, és eldob egy kést, ami elől *Winkle* elugrik, így a kés majdnem a jobboldali őrt találja el. Az fel is ordít, mire *Fingus* kiveheti a szájából a rágógumit. A rágógumival remekül lehet lenyomatot készíteni a szekrény zárjáról. Most akkor ismét összehangolt action következik: *Winkle* odaáll a középső őr mellé, *Fingus* pedig először körbemegy a fenti részen, megnézi, hova érkezik, és oda leteszi a majonézt (használja). Utána mégegyszer körbemegy. Ha minden sikerül, akkor a majonéz pofánfröcsköli a szörnyet, és ez idő alatt *Winkle* megkaparintja a kardot. Menjünk most a kovácshoz, és adjuk neki a kulcslenyomatot meg a kardot. Már csak a tüzet kellene meggyújtani valahogy... Ehhez a másik őrt vesszük kezelésbe: *Winkle* bemutat neki a székről. Barátunk dühösen odasóz, de melléüt, *Fingus* viszont rákapaszkodik a bot végére, és átrepül. Innen már ráugorhat a fújtatóra, a kovács pedig meg tudja csinálni a kulcsot. Vegyük magunkhoz a kovács üllőjét, és irány az őrök szekrénye. Mindkét goblin nyúljon bele, és egy-egy búvárruha lesz a jutalom. Mehetünk a kúthoz. A kútnál van egy érdekes lyuk, ahová először *Winkle* mászik be, és megnyomja az egyik gombot, mire a sárkányon megjelenik egy ajtó (aaaarrrrggghhh!!). Ezután álljon mindkét fickó a baltához. *Winkle* emelje fel, *Fingus* pedig nyomja meg a mögötte rejtőző gombot, és erre ki is nyílik az ajtó. A továbbiakban is összehangolt cselekvésre lesz szükség: *Winkle* menjen az imént kinyitott ajtóhoz, *Fingus* pedig menjen be a lyukon a gombokhoz. Amint a gomb megnyomásának hatására a sárkány animálni kezd, *Winkle* menjen be, és így halálra fogja rémíteni a szerencsétlen őrt. Miközben *Winkle* beszél, *Fingus* menjen oda az őrhöz, és a székre állva rögzítse hozzá a hurkot. Amikor *Winkle* végzett a mutatvánnyal, menjen az őrhöz, és ijessze meg a fogsorral. Miután barátunk lezúgott, dobjuk utána az üllőt is a biztonság kedvéért, és ezzel szabad az út a kútba. Mindkét goblin vegyen a kezébe egy-egy búvárruhát (fontos, hogy azelőtt, mielőtt bármelyik leereszkedne!), és menjenek le a kútba.



A víz alatti rész egy elsüllyedt hajón kezdődik (hol máshol?). Első dolgunk, hogy *Winkle*-lel felmegyünk az árbóc tetejére, *Fingus*-szal pedig meggyújtjuk a lámpát, az előkerülő lámpás-halat pedig *Winkle* elfogja. Most menjünk fel a jobb szélső létrán, és akasszuk a halat a barlang mellé, mire egy láda válik láthatóvá. *Winkle* menjen be a fedélzeten lévő ajtón, és miután kilökte a koponyát, mehetünk át a sellős helyszínre. No, itt nagy kavarás lesz. *Fingus*-szal sétál-

junk el a polip mellett, és menjünk be a lyukon. *Winkle*-lel **click**-eljünk a jobb alsó kagylóra, és mikor feldobja, kapjuk el *Fingus*-szal. Most *Winkle* menjen *Fingus* helyére. *Fingus* pedig menjen a csikóhalhoz, és használja rajta a széket, mire feljut a sellő mellé (ezt a közlekedési módszert a továbbiakban már nem írjuk le). Nyúljon bele az üregbe (nem a sellőn lévő "üregbe"!), mire előkerül valami idétlen izé, a jobb oldalon pedig egy mozgó kesztyű. *Winkle* dobja rá a kagylót a kesztűre, majd menjen le és vegye fel, így miénk a kesztyű és a belőle előkerülő tengeri csillag is. Most menjünk vissza a hajóhoz. *Fingus* álljon az alsó nagy kagylóra, *Winkle* pedig gyújtsa meg a lámpást, majd tekerje meg a kormánykereket. A **Gobliins**-szabály szerint most *Fingus* feljebb jut egy szinttel. *Winkle* most menjen a jobboldali létrán a barlanghoz, dobja a ládára a tengeri csillagot, és miután a csillag kinyitotta a ládát (??!!?!?!!), *Fingus* **click**-eljen a szoborra, mire, ha jól időzítettünk, megszerzi a kardot. A karddal csapjuk pofán a koponyát, és máris miénk a gyémánt. Itt végeztünk is, nyomás vissza a sellőhöz. Most mindketten menjenek fel a sellő feletti izéhez, és valamelyik gobliin húzza rá a kesztyűt. Ezután szabad az út az üveghez, amelybe mindkét hős belenyúl, *Winkle* jutalma egy gyöngy, *Fingus*-é pedig egy tekercs. *Winkle* adja a gyöngyöt és a gyémántot a sellőnek, mire kinyílik a rács egyik fele, *Fingus* pedig adja a tekercset a polipnak, mire szabad az út. Vegyük fel a széket, és *Winkle*-lel a kesztyűt (aki jót akar röhögni, az *Fingus*-szal vegye fel a kesztyűt), és máris elhagyhatjuk ezt az azott helyet.



Úgy tűnik, elérkeztünk kalandunk utolsó helyszínére: a gonosz démon konyhájában vagyunk. Első dolgunk az lesz, hogy kiszabadítjuk a madarat. Ehhez először *Fingus* **click**-eljen rá a kardhal szemére, és egy kiadós repülés után felveheti a sótartót. Most *Fingus* emelje fel a fedőt, és *Winkle* sózza be az alatta levő kis hapsit. Ez meglepő módon ennek örül, és közli, hogy a fazekakban találunk egy reszelőt. Úgy is van. A madárral *Fingus* fog foglalkozni (érdemes azonban *Winkle*-lel is megszólítani, ugyanis amit *Winkle* kérdez az kissé kétértelmű: a;"Téged is meg akarnak enni?" b;"Ők is meg akarnak enni téged?"), de ehhez előbb fel kell jutnia. Ehhez szükség lesz *Winkle*-re is. *Winkle* induljon el a bal felső sarokban lévő kötélhez (**click**-eljen rá), és amikor már majdnem elérte, *Fingus* fogja meg jobb alsó sarokban a kötél másik végét, ami jó időzítés esetén hozzásegíti a feljutáshoz. Reszeljük el a kalitka fölötti láncot, mire a madár elrepül (a ketreccel együtt - hát, sajátos...). Szabad az út a rajzszögekhez. *Fingus* fel is vesz egyet, majd leugrik. Egy pillanatra átugrunk a szomszéd helyszínre, és felvesszük a borsot, és már jöhetünk is vissza a konyhába. Most majd nagyon gyorsnak kell lennünk. *Fingus* borsozza meg a húsgombócokat, majd álljon a szakács feletti "lépcső" mellé. A szakács elszórakozik egy kicsit minden gombóccal, és úgy adja tovább őket. Ahogy a borsozottat beadta, szinte azonnal kijön egy dühös szörnyike, és a szemére hány. Eközben *Fingus* aláteszi a rajzszöget, és amint a szakács beleül és eldobja a gombócot, *Winkle* ráönti a **Kedvesség Italát**. Amint ezt a kéz átveszi, *Amoniak* egyik pribékjét sikerült ártalmatlanná tennünk.

A trónteremben sok mindent nem tudunk tenni, egyelőre át kell jutnunk. *Winkle* használja a széket a trón feletti párkányon, mire bakot fog tartani, *Fingus* pedig így feljuthat a párkányra. Ezután *Winkle* álljon a jobb szélső szem mellé, *Fingus* pedig nyomja meg a gombot, mire nyílik egy ajtó, amin át *Winkle* is feljuthat. Menjünk a trón fülébe, és máris kijuthatunk az udvarra.

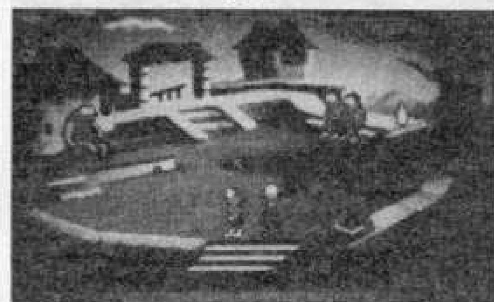
Az udvaron először is nyomjuk meg a tornyon a kiálló követ, és nyissuk ki a sisakot, amelyben a hely igazi királya sínylődik, kissé összement formában (*Winkle* be is szól rendesen...). A lovag sisakján lévő forgóból kivehetünk egy kis tollat, amit a festőművész úr bödönjében be is festékezhetünk.

Most egy meglehetősen kellemetlen rész következik. Menjünk vissza a trónterembe, *Winkle* álljon a nyelv mellé, *Fingus* pedig menjen be a trón fülébe. Ahogy *Fingus* beért, *Winkle* húzza meg a nyelvet. Ekkor *Fingus* kinyúl a keletkező résen, és megnyomja a trón másik szemét, mire az egyik lyukból kijön egy csótány (a szerzőknek meg a jó édes anyukáját!). *Fingus*-szal ugorjunk le a képernyő jobb szélén, és a kesztyűvel nyúljunk be a lyukba, mire megszereztük a csótányt (akinek ez nem elég bonyolult, az megpróbálhatja közben *Winkle*-lel elterelni a szörny figyelmét). A csótányt tegyük rá a lyuk peremére, és locsoljuk meg a **Kedvesség Italá**val. Ezzel lerendeztük a második őrt is. Most menjünk a páncélruhához, majd vissza, és játsszuk el a csótánycsaládot fordított fejállásban, mire *Winkle* lazán elemeli a démon fejéről a koronát. Szerezzünk még egy csótányt. Vissza a páncélruhához, és tegyük a csótányt az alsó lyuk peremére. Fessük be az ecsettel, pöttyintsünk rá a **Kedvesség Italá**ból, és borsozzuk meg, mire tiszta katicabogár lesz, és elmegy *Amoniak*hez (a művészke ugyanis elárulta, hogy *Amoniak* kizárólag katicabogarakkal táplálkozik). Mehetünk a trónhoz, vegyük le a herceget, és ezentúl őt is irányíthatjuk (hurrá!). Menjünk a páncélruhához, majd a királyhoz, és adjuk neki a koronát, mire őfelsége megnő, és biztat, hogy szedjük le onnan. A tudós rögvest el is rohan leszedni... Menjünk a herceggel a géphez, és indítsuk be. Menjünk oda sorban a gobliinokkal, és rövid action után mindenki öszszemegy és teleportálódik. Nocsak! Mégsem ez az utolsó helyszín? Micsoda megkönnyebbülés!

A lekicsinyített figurák valami asztalra kerülnek (úgy tűnik, az emberi hülyeségnek nincsenek határai...). Itt elsősorban szedjük fel a gyufát, és piszkáljuk ki vele a koponya szemét - erre csak *Winkle* hajlandó. Ezután szintén *Winkle*-lel nyúljunk bele a láda zárjába, mire megjelenik egy napszemüveges és egyéb felszerelésekkel is ellátott csótány (aaaarrrrrrrggggggghhhhhh !!!!!!). Lehet vele beszélgetni is - nagyon aranyos... Miután kicsótányoztuk magunkat, tegyük odébb a kést. Ehhez szükség lesz mindkét hősünkre (*Buffoon* ugyebár ilyen célokra használhatatlan...). *Fingus* fogja meg a kés nyelét, *Winkle* pedig a hegyét (fordítva is meg lehet próbálni, de azon *Fingus* nagyon felháborodik...). Kétszer tegyük odébb a kést, ezután már *Fingus* hajlandó kivenni a könyvből a könyvjelzőt. Logikus... Most *Buffoon* is jó lesz valamire: rúgjon bele egy jó nagyot a szembe, mire szerencsésen telibe találja a szemüveget, és gazdagabbak leszünk egy üvegszilánkkal. *Fingus* tegye a könyvjelzőt a gyertyára, majd tartsa az üvegszilánkot a fény elé, mire a gyertya meggyullad, és lecsöppen egy kis viasz. A viasszal vegyünk lenyomatot a levélen lévő pecsétről, ezzel pedig ki lehet nyitni a ládát. A ládából előkerülő magot "ültessük el" a térképen látható faluba, és másszunk le rajta mindenkivel. Az ötlet minősítésére talán most nem térnénk ki...

Hőseink szépen lemásznak a babon, és megérkeznek a faluba, amit időközben valaki arj-zett: *Kael* ott ücsörög a varázsló háza előtt. *Buffoon*-nal persze probléma van: nem mer lejönni. Nem baj, majd *Fingus* bácsi lehozza a lyukon keresztül. *Buffoon* azonban nem így gondolja a dolgot, és egy óriási maflást ad *Fingus* bácsinak. *Winkle* bácsi is hasonlóan jár, de ő annyira szimpatikus *Buffoon*-nak, hogy ő tökmag felsége még egy babot is utánahajít. A képernyő alján, középtájon van egy kő, amit fel lehet emelni, mire egy igen érdekes sapkás vakond jön elő. A sapkát meg lehet próbálni ellopni, de nem fog sikerülni. Ismét csapatmunka: *Winkle* adja a babot a vakondnak, és amíg az erődemonstráció tart, *Fingus* vegye le a sapkát (ezután érdemes még egyszer megnézni a vakondot...). Ha *Kael*-lel beszélünk, akkor megtudjuk, hogy meg kéne látogatnunk *Tazaar*-t - igen ám, de a bejutáshoz *Buffoon* is kellene, mert ha *Fingus* megnyomja a gombot az ajtó mellett, akkor megjelenik egy kulcs kissé feljebb, *Winkle* pedig valakit fel tud repíteni a mérleghintával. Na, most akkor leszedjük a kis mufurcot... Mivel *Kael* úgyis megengedte *Winkle*-nek, hogy szedjen egy almát, ezt ő meg is teszi, csak mivel nem éri el, a gyufával veri le, *Fingus* pedig elkapja a vakond sapkájával. A kölyköt *Winkle* fogja lehozni, csak be kell dugni az almát a lyukon. Persze nem is lenne a játék **Gobliins**, ha nem adódna ismét valami bonyodalom: a tökmag odarohan a gombákhoz, befal egyet, és eltűnik. Legcélszerűbb, ha követjük a példáját (nem a resetre gondoltunk...).

A következő hely *Buffoon* álma. Szegénykét álmában ismét bezárták, úgyhogy nekünk ismét ki kell szabadítanunk. *Fingus* vizsgálja meg a kuglibábukat, és amikor a golyó elindult, *Winkle* **click**-eljen a jobboldali csillagra. Ha jó volt az időzítés, miénk a kugligolyó. Most *Winkle* menjen a ládához, tegye a golyót a tetejére, és álljon mellé. *Fingus* ugorjon a platformra (**flag**), és így *Winkle* eltrafálja a biztosítótűt. Szerezzünk újabb kugligolyót, és ismét tegyük a láda tetejére, de most *Winkle* a mérleghintára álljon. *Fingus* ismét támadja le a platformot, mire némi action után *Winkle* felszáll a szivárványra. Most *Fingus* menjen a szivárvány alatti platformra (arra, amelyiket nem lehet kijelölni), *Winkle* ugráljon a fenti platformon, mire *Fingus* is felszáll. Most *Winkle* nyomja meg az izének a fején lévő tapogatót, aztán siessen a lenti platformhoz. *Fingus* üljön fel a buborékra, *Winkle* pedig most lépjen a platformra. Ha minden OK, akkor *Fingus* a biztosítótű mellett landol. Vegyük fel a tűt, és menjünk fel a fentebb ismertetett módszerrel. *Fingus* nyomja meg a gombot, és ahogy a *Buffoon*t tartalmazó buborék leért, *Winkle* nyomja meg a tapogatót. Most *Fingus* siessen oda, ahol az előbb megállt a buborék. Ahogy *Buffoon* őfelsége megérkezik, bökjük ki a buborékját, és ezzel készen vagyunk.



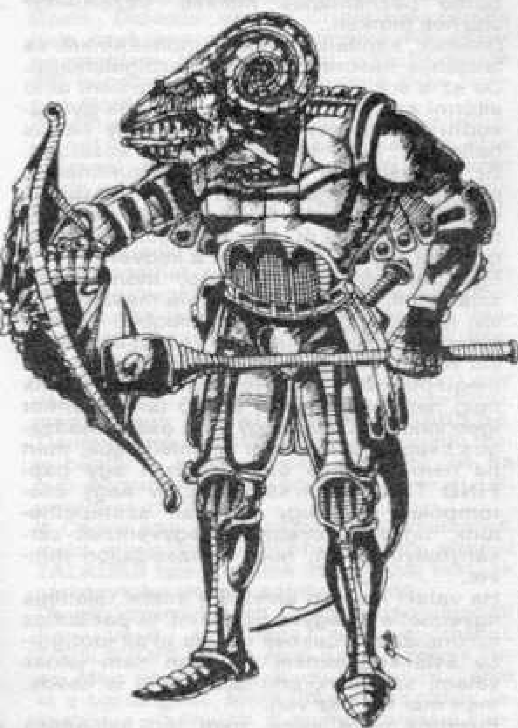
Visszakerültünk a ház elé. Most próbáljuk megszerezni a kulcsot: *Buffoon* álljon a mérleghintára, *Fingus* nyomja meg a gombot, *Winkle* pedig lépjen rá a hinta másik végére. Ha jó volt az időzítés, akkor jön egy

madár, és elviszi *Buffoon*t, kulcsostól. Most kapunk egy újabb helyszínt: irány a hegy.
A hegy megint egy fárasztó hely. Először is, passzolgatni fogunk: az egyik hős felveszi a követ, a másik pedig elveszi tőle egy szinttel feljebb. Ezt sússzuk el még egyszer, így a kő az óriás keze mellé fog kerülni. Most az egyik bátor kalandor álljon az oroszlán fejére, a másik pedig dobja a követ szegény állat farkára (nem a nemiszervére...). Egy nagy ordítással később a macsek fején álló fickónk az óriás bal vállára repül, és leüti a bot tetején vigyorgó fejet. Most tegyük feljebb az időközben visszakerült követ egyszer, *Winkle* álljon az oroszlán fejére, *Fingus* pedig dobjon. *Winkle* így az óriás jobb vállán lévő lyuk mellett köt ki, amin keresztül eljut a fejhez. Most *Fingus* álljon a cicus fejére, *Winkle* pedig dobja le a fejet, minek hatására *Fingus* a lebegő földdarabon találja magát. Kezdjünk el ugrálni (**click** ott, ahol a három felkiáltójel van), és amikor a földdarab leér *Winkle* mellé, ő is álljon rá. A felliftezés után *Winkle* fogja meg a szemben lévő sziklát, és ha már ilyen szép hidat képez, *Fingus* menjen át rajta. Az ugye a madarakkal történő beszélgetés nélkül is világos, hogy ki kell szabadítani a kalitkában sínylődő szárnyassült-jelöltet. *Fingus* reszelje el a kalitka rácsait, mire a madarak elrepülnek, mi pedig begyűjthetjük a kulcsot. Irány a ház, és menjünk be.
Természetesen újabb bonyodalom adódik: kiderül, hogy *Buffoon*t megszállta valami kisebb démon. A varázsló ad valami lőttyöt, ezt itassuk meg kis barátunkkal, mire a démon ugyan kijön belőle, de rögtön el is viszi magával. Mivel a varázsló nem hajlandó segíteni, egy kicsit az idegeire fogunk menni. Először *Fingus* próbálja meg kidekorálni a portrét, mire kap egy bumerángot a fejére. Ha *Winkle* ráugrik a székre (amin még szegény kis ártatlan *Buffoon* ült, hüpp-hüpp), akkor elkapja a bumerángot. Most *Winkle* következik: kezdjen el a táblára rajzolgatni a jobb felső sarokban talált ceruzával. A 3. műalkotás után kap egy szivacsot a pofájába, amit ismét szeretettel begyűjtünk. Most már teljesen brutálisba megyünk át: öntsünk *Winkle*-lel a varázsló fejére vizet a pohárból (az üres pohárból...), mire a szerencsétlen varázsló tehetetlen dühében már csak csapkodni képes. Erre leesik egy fogpiszkáló, amit el kell találni a bumeránggal *Fingus* mesternek. A fogpiszkálóval *Winkle* essen neki a csontváznak (mellesleg, érdemes fogpiszkáló nélkül is próbálkozni...), erre kinyílik a néhai úr bordázata, és kiesik egy üveg mágikus lötty, természetesen rögtön össze is törik. Nem baj, használjuk fel a szivacsot gyűjtögetésre. Végül, fújjunk bele *Winkle*-lel a pipába, és *Fingus* tartsa a szivacsot a pipa fölé (a szivacsot a füstön kell használni!), ugyanis a mágikus víz hő hatására minden ajtót kinyit: a megjelenő ajtón keresztül pedig irány az utolsó helyszín.
A **Halál Birodalmá**ba kerültünk, *Amoniak* ott vicsorog a bal felső sarokban a herceggel a hóna alatt. *Fingus* álljon a jobb alsó sarokban látható (alig látható...) szemre, *Winkle* pedig menjen oda, ahol a 3 felkiáltójelet jelzi a program. A szem ennek hatására felrepül, *Fingus* szintén. Az egér mellett landolunk, vegyük is fel. Most *Winkle* tartsa az egeret a sár fölé, és az előbukkanó krokodil fejére álljon rá. Amíg repül, *Amoniak* kinyújtja a kezét, pont a lelógó fogak alá. Dobjuk a bumerángot a fogak közé (még mindig *Winkle* a cselekvő fél), mire az egyik leesik, és átszúrja *Amoniak* kezét, aki dühösen ordítozik, és *Buffoon*t is elengedi. *Buffoon* a lyuk mellé pottyan, amiből előjön az a démon, aki elrabolta őt *Tazaar* házából. *Winkle* ismét lépjen a felkiáltójelek által jelölt helyre, így a kiröppenő szem fejbetalálja az alkalmazottat. Most *Fingus* tegye a szivacsot a szikla tetejére, *Buffoon* álljon a jobb alsó szemre, és *Winkle* ismét közelítse meg a felkiáltójeleket. A repülőút után *Buffoon* a szivacson landol, amiből elkezd csepegni (jó alaposan) a varázslötty. *Fingus* rajzoljon ajtót a sziklára, *Winkle* pedig nyissa ki (ne az ajtóra **click**-eljen, hanem a kilincsre), és ennek hatására végre távozhatunk. Teljesen értelmes befejezés...
A játékot ezennel megnyertük, jön az **endsequence**, ami elég kellemetlen meglepetésként ért minket.

Összegezve: az elején még nagyon tetszett a játék, de a vége felé egyre kevésbé. Valahogy az utolsó helyszínek erőltetettnek tűntek (különösen az utolsó előtti), a játékra jellemző nyakatekert logika pedig (szerintünk) teljesen követhetetlen és logikátlan ötletekbe ment át. Maradt a próbálkozás, viszont a sok egyszerre történő cselekvés miatt ez sem mindig vezetett eredményre, órákig kellett vele szenvedni (tényleg szenvedés volt). De legalább a program készítői elmondhatják magukról, hogy hosszú időre a géphez tudták láncolni a kedves játékost...
Mindennek ellenére, a játék jó. A grafika szép, a hangok pedig hasonlóan eszetlenek, mint az első részben, még Speakeren is. A leírásban csak elég kis hányada szerepel a program poénjainak, akinek van ideje, annak ajánljuk, hogy **click**-elgessen rá mindenfélére, és olyan cselekedeteket, amik egymásra épülnek, próbáljon meg fordított sorrendben elvégezni nagyszerű szórakozás lesz.

• *Bryan*

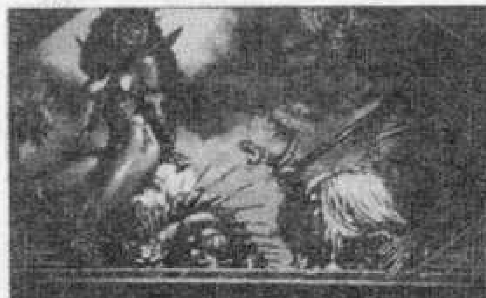
DARK QUEEN OF KRYNN



Lehet szidni minket, ennek ellenére el kell mondanunk, hogy a múltkori húzás nem volt szándékos, ez maradt a végére, és akkor derült ki, hogy csak annyi hely van rá. Most egy kicsit jobban elmélyedünk a játékban. A változatosság kedvéért folytassuk ott, ahol abbahagytuk.



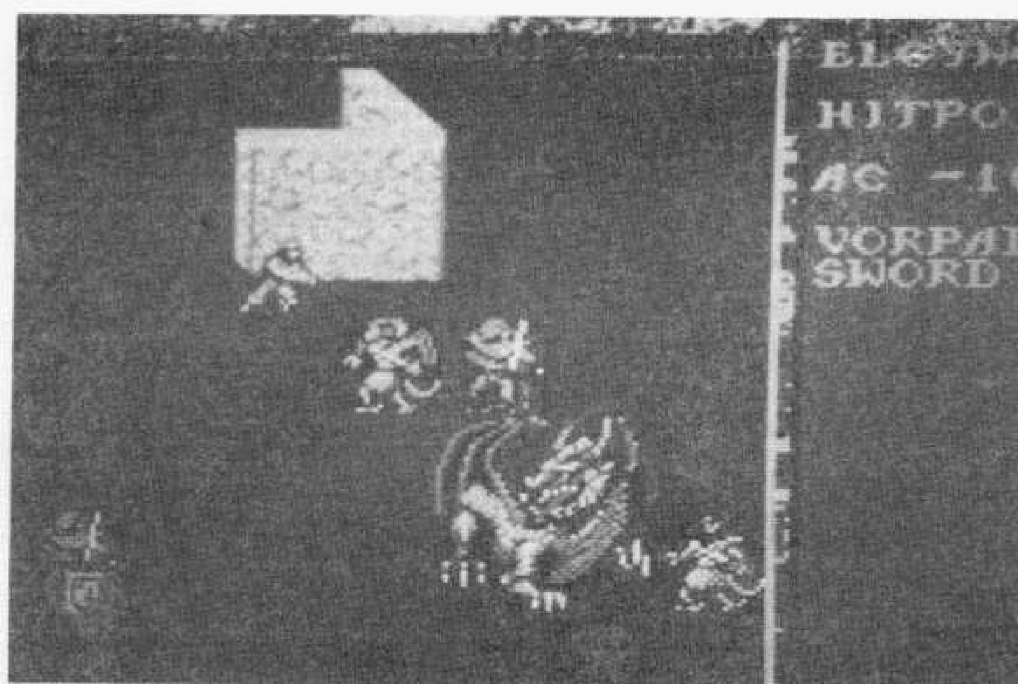
Legtöbb esetben az dönti el a csata kimenetelét, hogy ki jön előbb, ki tudja hamarabb odavágni a **DELAYED BLAST FIREBALL**-t. Az meg nem fair, hogy mivel az ellenséges varázslóknak nincs meghatározva a koruk, ezért igen szívesen lövik el a gyorsítást.



A varázslók közül a legnehezebb a *DARK WIZARD*, ezzel bánjunk nagyon óvatosan, főleg alacsonyabb szinten. Minden lehető ökörséget rápakoltak SSI-ék (amiket persze nem csata közben lő el, hanem már rajta van), azonkívül még egy kis MAGIC RESISTENCE-t is tapasztalhattunk a szemtelenjén (esetleg **MINOR**/sima **GLOBE OF INVULN**). Van rajta: **PROTECTION FROM FIRE, PROTECTION FROM NORMAL MISSILES, MIRROR IMAGE, FIRE SHIELD** (tűz), tehát kellemes találkozni vele. A **FIRE SHIELD** miatt nem annyira ajánlott megcsapni, kilőni sem olyan egyszerű, mind a **MIRROR IMAGE**, mind a **PROT. FROM NORMAL MISSILES** miatt, 20. szintig egy **DELAYED BLAST FIREBALL** sem szokta azonnal elintézni (mert persze megdobja, aztán ezt a sebződést is felezi), de ami a legrosszabb, hogy általában rengetegen állnak előtte. Az a legrosszabb, amikor a tengerparti barlangban mászkálva letámadnak minket egy kereszteződésben (másodjára). Ekkor a *DARK WIZARD* pont a fal mögött van, úgy, hogy a saját embereire (csupa *Aurak*, *Sivak* meg *Bozak*) **HASTE**-l egyet, majd küldözget 3-4 **DELAYED BLAST**-et. Az aurakok vannak az első sorban, így egy tűzgolyó nem tud lukat vágni (rögtön — vagy csak 6 kör múlva, vagy újabb leméstárlásuk után és 3 kör múlva), a *DARK WIZARD*re meg persze egyik **FIREBALL** se hat (**DELAYED** talán néha). Egy idő után meguntunk a dolgot, s az egyik varázslónkat (pontosabban varázslónőnket) odateleportáltuk mellé **DIMENSION DOOR**-ral, majd nagy szerencsével sikerült kikerülnie a felérohanó *Sivak*ok kardjainak élét, s majd még nagyobb mázlival így is előbb jött, mint a *DARK WIZARD*, és így egy **POWER WORD STUN**-nal letudhatta. Igaz, hogy visszajutni már nem tudott, de a pap azért feltámasztotta hősnőnket.

Nem árt a következőket tenni, ha módunkban van (nagyobb csetepaték előtt):

- **PRAYER** (itt mindegy, hány pap mondja el)
- **HASTE** (fontos)



- **PROTECTION FROM FIRE** (lehetőleg mindenkire)
- **PROTECTION FROM NORMAL MISSILES**
- **RESIST COLD** (lehetőleg mindenkire)
- **MIND BLANK** (lehetőleg mindenkire)
- **ENLARGE** (lehetőleg mindenkire, hacsak nem nagyobb az ereje 22-nél)
- **SHIELD**
- **IRONSKIN**
- **MIRROR IMAGE**
- **GLOBE OF INVULNERABILITY**
- **FIRE SHIELD** (fajtája a környezettől függjön, pl a **TOWER OF FLAME**-ben mindenképp COLD, de pl a legtöbb élőholt ellen inkább HOT) és még ízlés szerint.

(Hát ez cool! Én a *Death Knights*-szal C64-en játszottam, ott még alig volt olyan csata, ahol komoly mágikus segítség feltétlenül szükséges lett volna, itt meg varázsló nélkül ajánlatos felkötni magunkat... — Bryan)

És utoljára még a karakterszerkesztésről:

A) Legalább egy férfi legyen a csapatban, elég magas CHA-val (bár lehet, hogy nem valami sok ember csinált csak nőkből álló partyt — kivéve a ***Spelljammer***t)

B) Mivel ez a ***Dragonlance***-nek első kiadású változatánál maradt — amit talán csak a karakterátviteli gondok elkerülése végett csináltak, hiszen a ***Tales of the Lance***-ből valószínűleg már elég kész volt májusra (92. júliusban adták ki) ahhoz, hogy pár tanácsot tudjanak adni az ***SSI***-nek a 2nd edition változattal kapcsolatban — a nem-ember fajok nagy részénél van olyan osztály, amelyben meghatározatlan szintig fejlődhetnek. Tartsuk ezt észben karaktergenerálásnál, mert ilyen magas szinteknél nagy szerepe lesz. Itt csak azokat említjük, amit lehet választani a **DQK**-ban.
KENDER: tolvaj
SILVANESTI ELF: ranger, varázsló, pap
QUALINESTI ELF: ranger, varázsló, tolvaj, pap
HALF-ELF: tolvaj, pap
HILL DWARF: harcos
MOUNTAIN DWARF: harcos

C) Ez ugyan nem a karakterszerkesztéssel van kapcsolatban, de érdemes megjegyezni: mivel 1st edition, itt a THAC0 nem csökken a végtelenségig, hanem csak addig, míg a karakter mentői is változnak. Pl egy harcosnak a legjobb THAC0 4 (+/- bónuszok).

És akkor ennyi rövidke bevezetés után indulhat a játék:

Lauranthalassa hívat magához! Vajon megint a kádban fog-e minket fogadni, vagy most valami újat talál ki (esetleg megint azzal az ócska szűk-de-testhezálló-és-átlátszó-ám-beragadt-cipzárú-és-öt-szörnyen-zavaró-hálóinges trükkel jön elő). Miután vidáman memorizáltunk pár napig varázstudóinkkal (s eközben harcosaink/tolvajaink halálra unták magukat), látogassunk el hozzá, de óvatosan.
A lakáj fogad minket, majd nyálát csorgatva és vadul forgó szemekkel felvezet minket az *Arany Tábornok* lakrészéhez, ahol először betekint a hatalmas kulcslyukon, majd elszomorodik, s bekopog, hogy szabad-e. *Laurana* be is enged minket, de egyátalán nem úgy néz ki, mint ha most is a szokásos szolgáltatásokat kérné hőseitől/hősnőitől.
Láthatólag lehangolt állapotban van, még egy **TASHA'S UNCONTROLLABLE HIDEOUS LAUGHTER** se vidíthatná fel (annál inkább, mert Krynnen ilyen nem is nagyon van, vagy legalábbis nem ezen a néven), de azért próbálkozik a szokásos tréfáival (aminek az a vége, hogy a party is immunis lenne egy ideig a **TASHA'S UNCONTROLLABLE** ...-re, ha ilyen lenne). Mivel ez sem jött be, végre rátér a lényegre. Miközben a kihúnyó tüzet piszkálgatja egy lerágott vörössárkányszárnycsonttal, beszámol nekünk egy **Caergoth** nevű lebujról, s *Tasslehoff*ról, aki nemrég ment arra, mert arrafelé csodásan nagy zsebekkel járnak az emberek, azonkívül a rejtélyes társnője lelépett az egész havi bevételükkel a donorvadászatból, s egy felakasztott goblin szerint arrafelé vonult. *Tasslehoff* azonnal magához vette a *Nyúlgyilkos* nevű négykezes, kilencvenkétélű tőrét, majd a legkorábbi teleporttal odasurrant.
Idáig minden rendben lenne, de sajnos magánál felejtette *Laurana* egyik veséjét (nagyon sokat ígértek neki érte), s most a **REGENERATION** után *Lau* (*Laura, Laurana, Lauranthalassa, Lauranthalassamassacassa*) igencsak megorrolt ezért *Tassra*. Ezért felbérel minket, hogy nézzünk utána, mi történt *Tasslehoff Kasszafúrólábbal* (*Lauranthalassamassacassaburrfoot*). Aztán *Lau* a sürgősség miatt azonnal útrakbocsát minket. Ha minden OK, LEAVE-jük el **Palanthast**.
Az útközben hallott pletykák mind megerősítik Lau feltevését, ezért nem kis izgalommal vetjük be magunkat a legközelebbi bokorba, mikor fentről sárkányszárnycsattogást hallunk. Hmm, gyanús. Olyan csend van (a szárnycsattogást és a haláisikolyokat nem figyelembe véve).
A város kapuja nyitva... Rossz jel. Ez mindig is tárva szokott lenni. Kerüljünk beljebb. Még a naponként felnégyelt könyvtárosnénik tetemeit is leszedték a várfalakról. De nem, mintha egy-két kis darabka ott lengedezne még a szélben... Rettenetes harapásnyomokkal. Ilyet csak *Tanis* vagy egy sárkány tud produkálni. Nem, nem leszedték, leették őket. A hűvös szél felborzolja az ember haját, de a gyülekező, szürke felhők még rosszabbra engednek következtetni. Itt esni fog. Amíg el nem ered, járkáljuk gyorsan körbe a várost. A házak romjai és a rombolások nyomai sárkányokra utalnak. Még egy ok, hogy gyorsan járkáljuk körbe a várost.
Az úton egy anyát látunk, aki újszülött kislányát karjában tartva, könnyektől átázott szemekkel, zokogva egy sírt igyekszik kiásni elhúnyt férje és fiai számára, akik hősies küzdelemben estek el a sárkányok és (a kardnyomokból ítélve) a sárkányfattyak ellen. Segítsünk neki, legyünk könyörületesek: az anya fejét egy gyors csapással vágjuk le (vagy törjük be a koponyáját), a bőgő kislányt pedig koncoljuk fel. Mindenesetre vigyázzunk a májaikra, *Tasslehoff*nak még jól jöhet (tegyük is el a hűtőládába). Ott délre mintha egy hajó horgonyozna... Vajon miért ez maradt épen éppen? Két lehetőség van: ez most érkezett, vagy most megy el (*és ezen vannak a támadók*). *Induljunk* csak arra! Félúton megint azokat a szárnycsattogásokat halljuk. De ez alkalommal egyre jobban közelednek... Észrevettek minket! BANZAI!
Miután letöröltük kardjainkról a ragadós sárkányvért (vagy rosszabbik esetben a sárkányok lenyalták szájuk széléről az édeskés embervért), folytassuk utunkat a még mindig álló hajóhoz.
Amint odaérünk, hirtelen tucatnyi kalóz ugrik elő, s torkunkra nyomván pengéiket, kifaggatnak minket arról, hogy kik vagyunk. Kellemes fickóknak néznek ki, legyünk hozzájuk kedvesek (amiben az is segít, hogy kardjaik egy mozdulatával igen rossz bőrbe hozhatnának minket). *Vezérük*höz visznek minket...
Draenor kapitány megérti indítékainkat és felajánlja hasonnevű hajóját szolgálatképp. De az a sok, sötét felhő valahogy nem akar eltűnni az égről... Épp elkezdenénk gyanakodni a felhőkre, mikor fentről egy kiáltás hallatszik, hogy hajóroncs van a közelben. Ez igen ismerős tengerjáró barátunknak, s azonnal fel akarja deríteni a hajó utasainak sorsát. Kiszáll, de előtte nekünk is szól, hogy kísérjük el őt, ha gondoljuk, mert nagyon fél egyedül. Tegyünk a kedvére.
Egy barlang. Csöpp-csöpp, mondja egy sztalagmit, majd elkezd felfelé mászni a falon (lehet, hogy inkább sztalagtit?). Hamarosan megértjük, miért is. Folytassuk utunkat egyenesen. A nullával jelölt helyre érve meglepetésben lehet részünk, ha tolvajunk még nem elég magas szintű (ami ilyenkor igen valószínűtlen). Egy igen ócska madzagos csapda működését szemlélhetjük, mert ha nem vennénk észre (ebben egy papi **FIND TRAP** sem segít), akkor nagy csörömpölés után egy harcban szerepelhetünk, ugyanis tucatnyi felfegyverezett sárkányfattyú rohan, hogy felszabdaljon minket.
Ha valaki nagyon élvezte a csatát, ajánljuk figyelmébe az egyes helyszínt. Itt pár álmos rokona az előzőeknek csapja el az időt görbe estékkel, minket azonban nem látnak valami szívesen, ami talán nem is csoda, mert már telt ház van.
Fussunk most előre, mert rég csináltunk már valami hősieset (az anya és kisbaba felaprításán kívül). Hopp, egy nő és egy adag draco állja az utunkat. *Draenor*nak valahogy ismerős a hölgyike. Kijelentései



szerint *Crysia*, a hugicája állja utunkat (a draconianok viszont nem rokonai). De mire egy szép, nagy, csontforraló tűzgolyót oda tudnánk küldeni, a hölgyemény eltűnik, a dracók persze meg mind nekünk esnek (elég jellemző a játékra, meg az SSI stuff-okra a kissé túlzott számú csata). *Crysia* addig észak felé húzott. Lenézhetünk délre is a kettes számnál, ha bemászunk a likba, egy kis *Beholder* kezd velünk szemezgetni. Ahhoz képest, hogy miket tudna, most valahogy elég békés, ami nem kifejezetten *Beholder*-jellemző. Szóval innen másszunk ki (hacsak valaki nem akarja kipróbálni, milyet is robban egy *GAS-SPORE*), majd igaziakkal is lesz elég dolgunk.
A hármas helyszínnél az elrabolt falusiak egy csoportjához is kerülhetünk egy kis mészárlás után. Engedjük útjukra őket, s azok felfegyverkeznek, és megkeresik a kifelé vezető utat.
Uccu neki a négyes helyszínnek. Itt is *Crysia* ácsorog, persze nem egyedül, de az előző szándékainkra emlékezve egy szép, hosszúra sikeredett **FIREBALL** reppen felénk. Ugye, arra azért van időnk, hogy gyorsan egy **DISPEL MAGIC**-et kántáljunk (hát, az ilyenre máskor is szükség lenne...). Csata. *Draenor* szerint *Crysia*-nak semmi baja, csak épp el lett **charm**olva. Na, akkor no problem. Verjünk tábort, s REST-eljünk pár hónapot. Egyszer csak meg fogja dobni a mentőt...
De aki ebben nem bízik (jól teszi), az induljon el a barlangban észak felé. Az ötös számnál mindig pár sikongató sztalagtit ugrik a fejünkre, s akar minket meglékelni. Tehát ezért volt az is a földön! *PIERCER*-erek...
Ha valakinek a csapata túl jó bőrben van, meglátogathat pár (3 db) igazi *Beholder*t (8), *bíborférgeket* vagy akár egyszerű *pók*okat is. Az izeltlábúak a 6-os ponton vannak, egy összetákolt vízipók-hullapók teteme mögül fogják ránkvetni magukat. Hétnél egy vénember üldögél, kilencnél meg egy vénasszony. A vénasszony érdekesebb, mert ad egy **NECKLACE OF MISSILES**-t. Tíznél *Oti*nak, a falu kovácsának bomló teste bűzlik (s még a veséje sem ép), de ha már meguntuk a barlangot, ugorjunk el a tizenegyes ponthoz.
Itt *Crysia* épp meglovagol egy kéksárkányt, majd elbúcsúzik a többiektől, és elrepül **TALADAS** felé. Nekünk itthagy pár liláskék sárkányt, feketékkel segítve. Csata.
De jaj! Valami kiesett *Crysia* tarisznyájából! Egy vese az, rajta egy nyomattal: *TASSLEHOFF & CO*. Aha! Tass rejtélyes társa! Még egy ok arra, hogy kövessük. Tehát ki a barlangból. Most *Draenor* kapitány javaslatára pihenjünk. A memorizálással kapcsolatban valami isteni hang azt súgta, hogy mellőzzük a tüzet. Hagyjuk ki az összes ilyet, helyette „tegyünk be" pár **CONE OF COLD**ot (inkább, mint **ICE STORM**), **LIGHTNING BOLT**ot (nagyon fontos), **SNAKE CHARM**ot, **MAGIC MISSILE**-t, **SHOCKING GRASP**et, stb.
A felhők még mindig sötétek... Egyre jobban sűrűsödnek. A rossz hírt megerősíti *Draenor* kapitány műholdja is, úgyhogy kössük ki magunkat a fedélzetre (mivel itt nincs **CONTROL WEATHER**). És tényleg kitört a vihar! Nagy hullámok, meg minden, *Draenor* már úszik, s minket is mindjárt elvisz a sós víz (hehe, a kikötést csak azért mondtuk, hogy ne is tudjon senki kapálózni. Blugy-blugy-blugy-blugy-blugy...)
Ah, de mi ez? Olyan furcsán lassan mozgunk, ráadásul az egész testünk hullámzik. Szokjuk meg egy picit a járást, fussunk fel s alá a szokatlan környezetben. Egyszer csak érezzük, hogy változik a nyomás. Az ajtó! Haha, egy **dargonest**i a vendéglátónk. *LYZIAN* a neve és *Draenor* jóbarátja. Minket sikerült meggyógyítaniuk, de a kapitány már nem járt ilyen jól. Elmondja, hogy milyen kis hasznos óceánmélyi varázslatot bocsátott ránk, mikor kintről nagy nyomásváltozások és bugyborékolások hallatszanak. Mi ez? Sárkányok!? Igen, viziek (megjegyzendő, hogy a ***MONSTROUS COMPENDIUM #4 — DRAGONLANCE***-ben és a ***TALES OF THE LANCE***-ben is összekeverték a két vízalatti sárkány képét, az *AMPHI* és a *SEA DRAGON*-ét. Az *AMPHI* (mint ahogy a sárkány leírásából is kitűnik) a bekaszerű, mert az tud ugrálni, a teknőspáncélú meg a *SEA*. Itt szerencsére jól rajzolták mind a kettőt. Attól függetlenül még így is nehéz lesz a csata, mert (azon a karakteren kívül, aki felveszi a *LYZIAN* adta **RING OF FREE ACTION**-t) mindenkinek a MOVEMENT-je 3, szóval a varázslatokra kell főleg hagyatkozni.
Lúzi tanácsára keressük fel a **SAFE HALL**-t (2). Útközben beleakadhatunk pár akadékoskodó hüllőbe, de akár *elf*ekbe is. A keleti részeken kijárat van a városból, be a végtelen tengerbe. Ha kipróbáljuk, milyen is ott, a karakter azonnal eltűnik (és szörnyethal). De inkább ajánljuk fel segítségünket, mert akkor mi egyedül lenyomhatunk egy sárkányt. Aztán álljunk tovább. Az is megeshet, hogy egy fiú megkér minket, hogy hozzuk vissza neki húgát, aki hősködni akart, s ezért nem ment vele, hanem inkább egy őrszobában kuksol. A legközelebbiben a SEARCH-t kapcsoljuk be, majd járjuk végig (ha kiírta, hogy ez egy **GUARD ROOM**). Csatlakozik hozzánk, mert megunta, hogy minden ovistársát már felfalták a sárkányok, egyedül meg nem is olyan muris meghalni. Ha elvisszük, úton-útfélen más *elf*ik kéredzkednek védelmünkbe. Vegyük fel őket is, majd ha már elegen vannak, vigyük őket is a **SAFE HALL**-ba. Az ajtajánál dörömböljük (POUND). Nagy az öröm, de még a mienk mekkora, mikor észrevesszük a TRAINING lehetőséget a terem közepén. Itt még adhatnak pár feladatot:

- Hoznak haldokló tündéket, akik őrök lettek volna. Nem tudják, mi a bajuk, kómáznak. **NEUTRALIZE POISON** (az *elf*eknek is csak ennyi eszük van)! **Sahuagin tőr**ök mérge (amik speckósak, mert a sós víz se mossa le).
- Egyéb sebesült *elf*ek is lesznek, ezekre **CURE LIGHT WOUNDS**-okat kell pazarolni.
- Az őröknek már fogyóban van a lándzsájuk, nagyon jó lenne, ha vinnénk nekik az egyik kapuhoz. Vállaljuk el (sima lándzsák, szóval nem érdemes magunknak is venni), majd ki a **SAFE HALL**-ból, el a legközelebbi kapuhoz az óceánba. Mindenki happy. Vissza.
- Egyszer betörnek a sárkányok a **SAFE HALL**-ba is, amit meg kell torolnunk (2 tengeri, meg egy *AMPHI* dragon várja halálát).
- Lesz egy vén figura is (tényleg jó vén lehet, ha *elf* is) aki már nagyon a halálán van. A gép azzal ijesztget minket, hogy nagyon rossz bőrben van, valószínű, hogy minden gyógyerőnket elveszi (hát, nehéz elképzelni, hogy valakire több **HEAL** is szükséges lenne). Igen, igen! De ekkor megszólal a tata: nem, én már meg akarok halni. Idáig nem tudtam, hogy kire hagyjam a botom, viszont így ... Ahhhhhh. S nekünk ad egy **STAFF**-ot (**STAFF OF STRIKING**, mint +3-as, de USE-olva ideiglenesen nő a sebzése +6-ra, ill. +9-re).

Egy bizonyos idő múlva megjelenik *Lyzian* is, aki kifejezi meglepődését az iránt, hogy milyen szívósak mostanában a sárkányok, majd érdeklődik arról, hogy jót unatkoztunk-e. Ha beleegyezünk, a többi *elf* tiltakozva elmeséli neki tetteinket. Most kell mosolyogni szerényen, meg irulni-pirulni. De legalább kapunk érte még egy **RING OF FREE ACTION**-t, és *Lyzian*nek még *Draenor* kapitány is eszébe jut. A királyi hálószobában hagyták, egyedül (1). Menjünk utána. De amint kilépnénk az ajtón, az *elf*-eknek eszükbe jut, hogy mennyire megrongálódott, s kéne egy új borítás rá. Mivel pont arra jártunk, persze hogy minket fognak megkérni. El kell hozni az egyik műhelyből (3). És most itt az idő, hogy tényleg meglátogassuk *Draenor*t.
Csendben, kinyúlva fekszik a királyi nyugágyon, kezében egy pohár málnaszörppel, átkarolva egy vízielf szobalányt, aki bejöttünkkor szendén kisompolyog a hátunk mögött. Szegény kapitány! Megpróbálja elfeledni *Crysia*-t. Vigyünk magunkkal. Útközben egy víziója lesz, amit különös módon mi is látunk. *Crysia* van a képen, körötte láng és tűz, plusz némi füst. *Draenor* utánakiált, majd egy hűvös, félelmetes emberi hang szól vissza (lánccsörgéssel és homokóra-pislogással). Aztán megszakad a kapcsolat, *Draenor*nak elfogyott az aprója. Akkor már nyugodtan ráncigáljuk tovább a **SAFE HALL**-ba. *Lyzian*nak elmondja, hogy *Talhook*, a renitens herceg elárulta *Lyzian*-éket, s szövetségre lépett valakikkel, akiknek szükségük volt a tojásokra. Itt valami azért nincs rendben. Ha *Talhook sahuagin* (márpedig az, mert majd a csatában is úgy ábrázolják), akkor hogy a fotonban bíztak meg benne a **dargonest**ik? Nem hitték vajon, hogy el fogja őket árulni?

Szóval *Talhook* elvitette a tojásokat, **Celanost** (régi *elf* város) egyik zugába, s tervbe vette hogy **Dargonest** ellen is támadást fog indítani, ami pedig a **dargonest**ik fővárosa. *Lyzian* ad egy kagylót is, amibe két mélyvíz varázslatot tett, egy kell ahhoz, ha szárazföldre vetődünk, egy meg ahhoz, ha vissza akarunk menni.
Induljunk el délre, a kijárat után egy hosszú, veszélyes átjáron kell végigmenni, majd pedig bejutunk **Celanost**ba. Itt keressük meg a feljárót, vagy ha valakinek jobban tetszik, bújjon be egy olyan helyre, ahonnan *sahuagin*okat láthat, s kövesse őket (FOLLOW), így ők is odavezethetnek minket.
Fent YES, majd induljunk el a C-vel jelölt ponthoz. Nagyobb részben tűzlények (*FIRE ELEMENTAL, FIRE SPIRIT, FIRE MINION*) fognak akadékoskodni, úgyhogy nem muszáj visszamemorizálni a **FIREBALL**-okat.
A-nál ajtócsapódást hallunk délkeletre, s ha megnézzük, akkor az északi teremből ellenséges lelkületű gonoszok rontanak ránk. B-nél ha SEARCH-ölünk, akkor pár gemhez juthatunk egy **WAND OF PARALYZATION**nel együtt, de nemsokára egy *DARK WIZARD*-re és társaira is lelhetünk. C-nél vannak a kútban a tojások, bukjunk le értük egyenként, amíg ki nem írja, hogy mind fent van (ha ugyanazzal a fickóval csináljuk, előbb-utóbb leszed róla a fulladozás pár HP-t). OK? Akkor vissza az átjáróba (amikor kiérünk a levegős helyről, akkor megint YES).

Pár tucat sárkány ront felénk, nem éppen kedveskedő fújtatással. Mit akarnak? GIVE, BACK OFF...



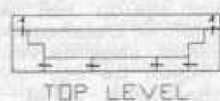
Lyzian már gratulál, s ajánlja, hogy a fáradalmakat pihenjük ki ott, ahol *Draenor* is aludt. Jó, menjünk a palotába. Ott már egy őr elvezet minket a hálóba, majd miután megkérdezte, hogy nem maradhatna-e, elmegy.
Épp RESTelnénk, mikor nyikorogva kinyílik az egyik szekrény, s a meglepett *Talhook* herceg bújik ki lelkes csapatával. Ottlétünknek viszont nem örül, szóval ... Érdekes, milyen hamar ki tud bújni 30 *sahuagin* egy szekrényből! Valami gyilkossági tervet forgatott a fejében a kis huncut, de le lehet róla beszélni. PONT mikorra befejezzük a harcot, megjelenik az őrség (még jó, hogy ezért XP-t nem kap). De a király magához hívat minket, s ünnep! Sajnos itt semmi normális állapotú szeszesital nincs, mert túlságosan sósvizizüek lennének, de azért az a **FOOTMAN'S DRAGONLANCE** se rossz, amit kapunk. Aki nem tudná: ezzel egy sárkányon annyi HP-t sebzünk, mint amennyi a bájos kis fegyvert forgató karakternek van **(emellett kb. egy Long Sword+5-nek felel meg, csak kétkezes — Bryan)**. Ezután *Lyzian* beajánl minket egy *EZRA* nevűhöz, s ad egy kagylót, ami majd segít nekünk *Ezra*-t meggyőzni. ...
Végre, itt vagyunk **Taladas**ban! Pontosabban annak déli részén (SOUTHERN HOSK). Egy kis krynnrajz: **Taladas Ansalon**tól északra fekszik, az északi féltekén. Egy szobában ébredünk. A fogadós nénit ne kérdezzük a tenger gyermekeiről, ám annál inkább *Ezra*-ról. Egy sporthorgászszaküzlet tulajdonosa (BAIT SHOP). Keressük fel (3). A bolt hátuljában van. Mondjuk neki, *LYZIAN* küldött minket, majd nyomatékkul gyújtsuk fel a boltot (előtte viszont adjuk oda neki a kagylót). Felvidul, azt ugyan nem tudni, hogy miért, majd elküld minket a jó ...
A kettes egy kocsma, a négyes egy bolt, az ötös pedig egy TRAIN-hely. Épp indulhatnánk kifele, mikor egy adag rosszfiú kijön a vízből, s le akarja mészárolni a falut. Sajnos még mindig haragszanak ránk *Talhook* miatt, tehát nem segíthetünk nekik. De utána a falu odalesz értünk. Ez volt a **HAMLET OF HIZDEN**. Most ki.
Fel a világítótoronyhoz. Ez egy veszélyesnek kinéző hely, de senkit ne tévesszen meg a dolog, mert az is. A térképeken a kerek körök lyukakat jelölnek, amelyekbe véletlenül se lépjünk bele, mert akkor egy jó nagyot esünk, le a -1. szintre, s akkor nem tudnánk sorrendben menni.
Az első szinten mindössze pár pók és denevér van, de ha pihennénk, akkor túlontúl is sok fog bevágtázni kis táborunkba. Egy bizonyos mennyiségű rovar- és denevérirtás után viszont automatikusan megfutamodnak előlünk, ami nem egy utolsó ötlet. Keressük meg a feljárót. A második szinten is csak fel. A harmadik szinten először menjünk el valami szerszámért (2), s csak ezután tudjuk a 3-nál üldögélő gnómot menésre késztetni (mivel elzárta a feljárót, ez fontos). A negyedik szinten az útkereszteződésnél jópár *SPECTRE MINION* zárja el az utat. Adjunk nekik egy gemet, s akkor nem zavarnak (de az is jó érzés, ha felaprítjuk szellemeiket). Az ötösnél egy kis tekercs van, olvassa el az, aki kíváncsi rá (az ajtót a legjobb PICK-elni).
Az ötös szint egy gnóm masina lesz, amely mindenkit megütöget, ha kívül van a közepén. Kerüljünk oda, majd fel.

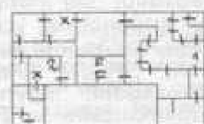
A hatos egy fontos helyszín. Itt *Gorgó*k és *Beholder*ek (többféle színben, méretben és minőségben, amíg a készlet tart) laknak. Amint felérünk, egy nagy, cápafogakhoz hasonló élekkel kicakkozott acéldarab fekszik az utunkban. Nyugodtan figyelmen kívül lehet hagyni, nem veszélyes. De a *Beholder*ek barlangjai annál inkább! Ha az egyik fajtát már kiirtottuk, nézzük a másikat, s kerüljünk a 8-hoz. Aha! Egy kapcsoló, teleportok felirattal. Húzzuk meg.
A hetes szinten is vannak *Beholder*ek, de két *DARK WIZARD* is vitatkozik északon, az öreg varázslót akarja az egyik megnyuvasztani. Legyünk mi a lelkiismerete, büntessük meg érte.
A nyolcadik szint *tűzelementál*okkal lesz tele, a kilencedik pedig ismét *Gorgó*kkal és *Beholder*ekkel. A tizedikre csak akkor érdemes ellátogatni, ha a teleportok már ki vannak kapcsolva. Itt a feljárót néhány *IRON GOLEM* vigyázza (végül is, nincs olyan rosszul felszerelve ez a varázsló).
A tizenegyedik szinten lévő ajtó mintha a félistennek se akarna kinyílni... Elkomorodván, hagyjuk ott, s keressük fel a legközelebbi lukat, hogy így vessünk véget életünknek. Útközben egy félhulla *elf* nőbe akadunk, aki igen hamar egész hulla lesz, de azért hagy pár cuccot maga után (pontosabban kiraboljuk, mert hát neki erre már semmi szüksége): **BRACERS OF DEFENSE AC 2**, meg ilyesmik.
Ugorgyunk! Jaaaaajjj. Placccsss. Oh, csak tizenvalahány HP-t sebződtünk (majdnem ugyanennyit sikerül akkor is, ha az első szintről ugrunk). De valami mocorog alattunk... Egy *otyugh*! Meg még egy, meg még egy, + még 1, stb. Azonkívül *BORING BEETLE*-k és *PURPLE WORM*-ök, *denevérek*, *pók*ok. Mind-mind éhes. Elég nagy csata lesz (jó sokan vannak), de utána tiszta a pálya. Ha valaki gondolja, felkutathatja ezt a -1. szintet, de nincs sok értékes holmi (csak 2 jewelry, a többi normális darab), viszont egy adag *BORING BEETLE* megint támadhat. Másszunk vissza arra a halomra, ahova leestünk. Most CLIMB TO THE TOP, majd CLIMB OUT, s végre a 0. szinten vagyunk.
Itt induljunk el (de ne délre, mert akkor megint lepottyanunk), aztán útba akad pár *Hidra*. Keressünk keleten egy teleportot, ami el van rejtve, s amit akkor sem vehetünk észre, ha be van kapcsolva a SEARCH. Ugráljunk csak neki minden falnak, s előbb-utóbb meglesz (innen egyébként fel lehet jutni az egyes szintre is, az északra lévő titkosajtó mögötti *teleporttal*).

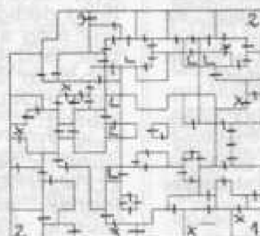
Hát akkor itt most vágás. Nem fontos megijedni, nem tervezzük a Neverending Story x. részét elkészíteni, a következő számban majd igyekszünk végre pontot tenni a dolog végére (viszont csak a jó ég tudja, hogy sikerül-e...)

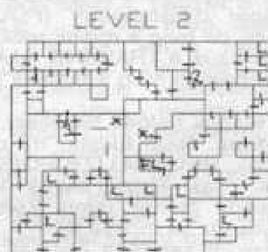
• *HáPi*

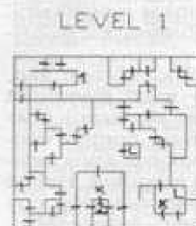
TOWER OF FLAME

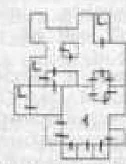

TOP LEVEL


LEVEL 0



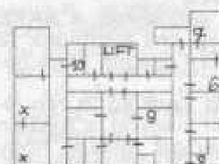
LEVEL 2


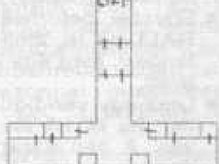
LEVEL 1

LEVEL 3

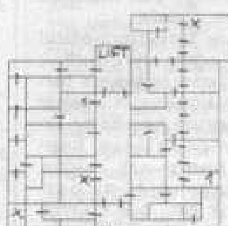

LVL 1 - TÜZES

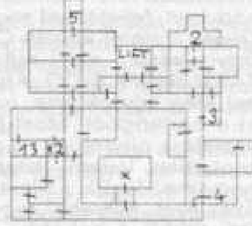
ARMACH FÖLD

GNOME CITADEL

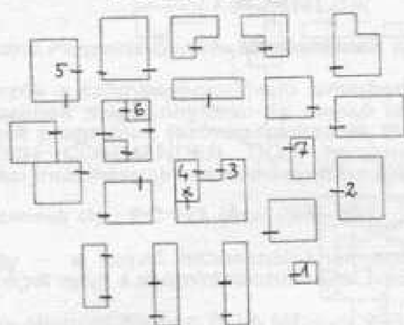

GUEST ROOM


PALACE

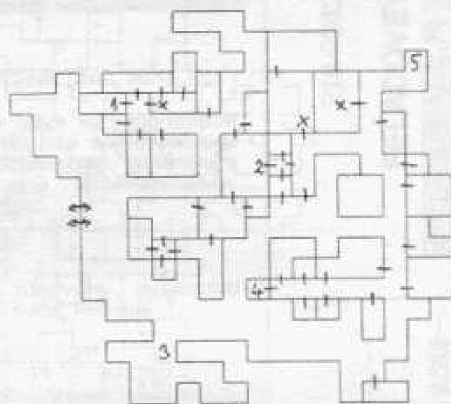

SHIPYARD


WORKSHOP

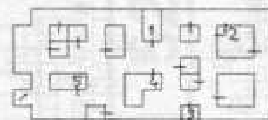
BAI'OR



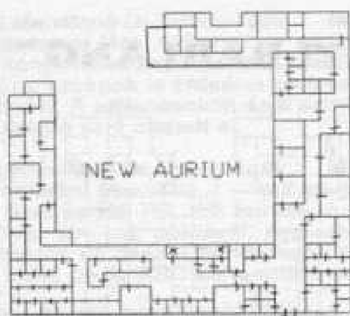
BLACKWATER GLADE

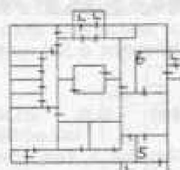


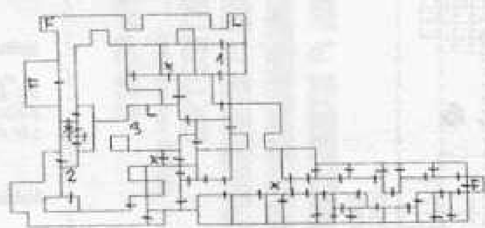
HAMLET OF HIZDEN

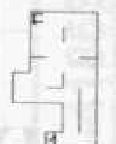


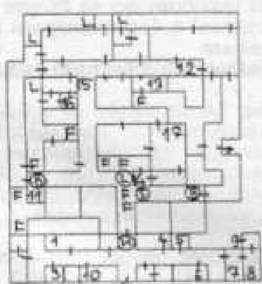
NEW AURIUM PALOTA



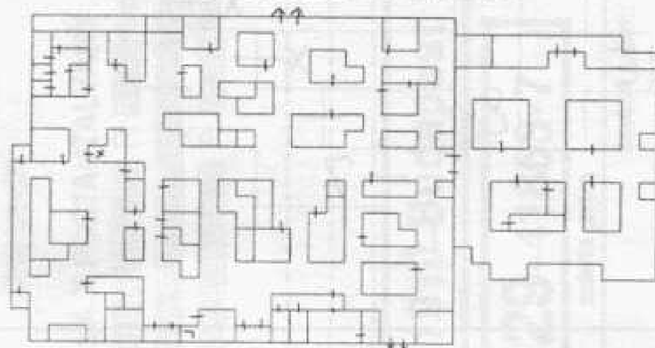

PALOTA - LVL 3


NEW AURIUM PALOTA - DNG 1



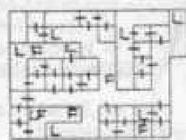


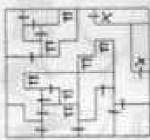
KRISTOPHAN

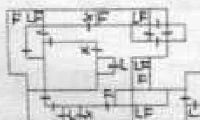


PALOTA - LVL 1 PALOTA - LVL 2

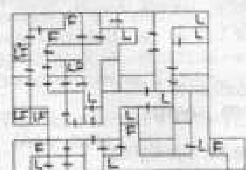
HAWKBLUFF

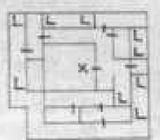

LVL 3

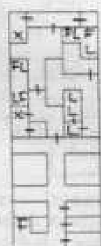

CATACOMBS


LVL 4

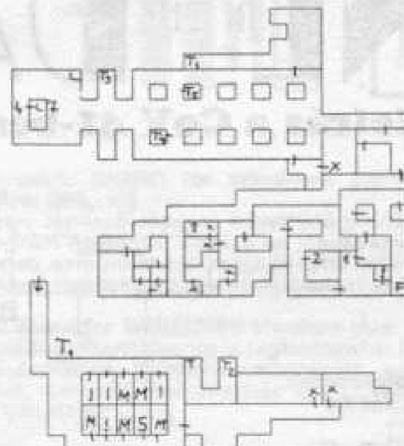
HAWKBLUFF LVL 1


LVL 2

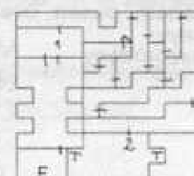

LVL 5


DUNGEON

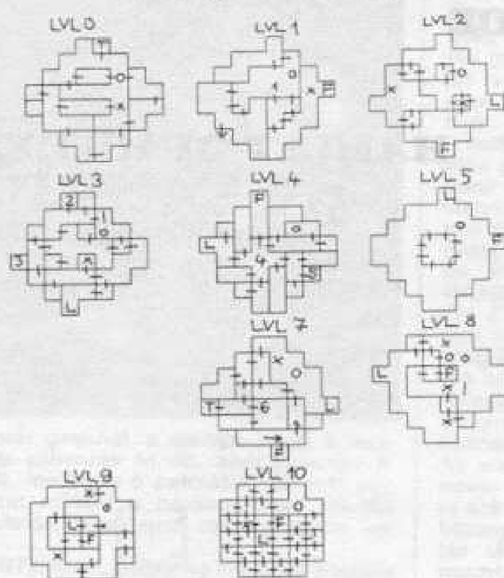
KRISTOPHAN ALAGSOR







LIGHT TOWER

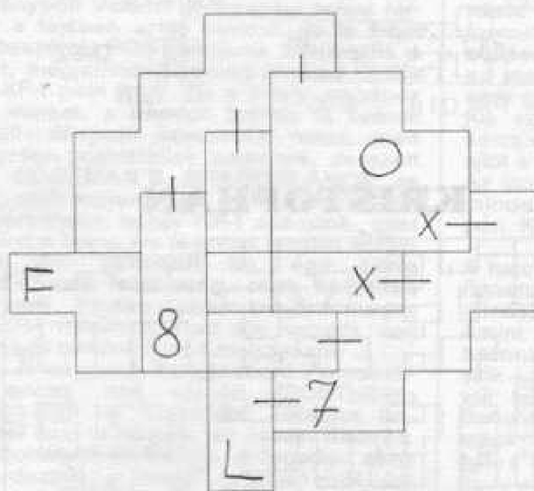


LEVEGŐS HELY

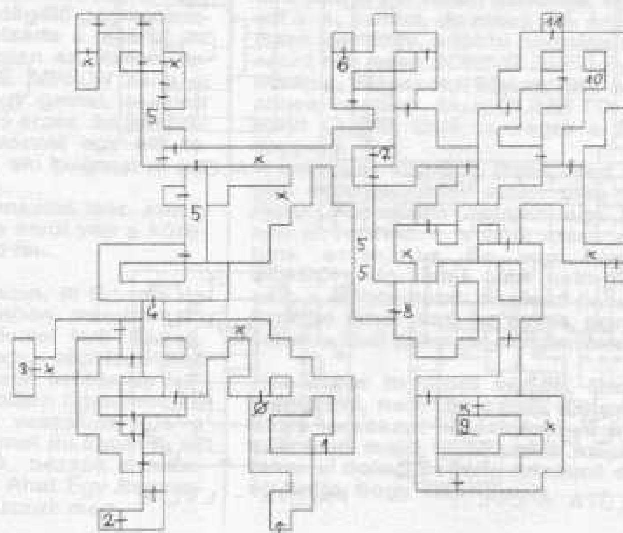


VÍZ ALATT

LVL 6



TENGERPARTI BARLANG



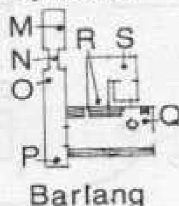
ALONE IN THE DARK 2

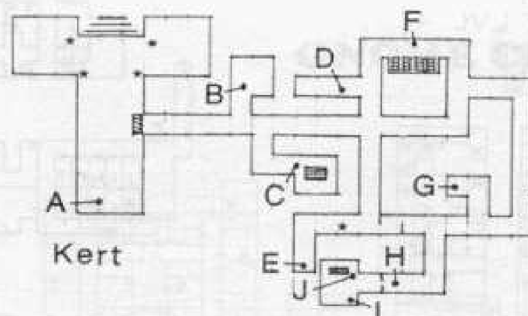
Térképek (a leírás a CoV 41-ben volt)

* = különálló szellem
(G) = a kislánnyal vehetjük fel/használhatjuk

BARLANG

M - 5 centes érme
N - kurbli
O - papírzacskó
P - hulla, pipaszurkáló, noteszdarab
Q - szellem, puska, üveg, kézirat
R - könyv
S - puskatöltény





KERT

A - start, szellem, puska, tölténytár, üveg
B - szellem, fénykép
C - szellem, töltény, üveg, kötél
D - szellem, könyv
E - tölténytár
F - csáklya
G - szellem, kalózkard
H - indák, szellem, üveg
I - üveg
J - szobor, szellem, újságlap

Folytatás a 34. oldalon...

A

COMPUTERBOOKS

AJÁNLJA

Kovácsné-Pergelné-Benkő: **Mindenkinek a PC-ről** (Ára: 398,- Ft)

A szerzők a számítógéppel való ismerkedés félve várt folyamatát igyekszenek megkönnyíteni. Az olvasó ízelítőt kap a mindennap használt programok (szövegszerkesztő, táblázatkezelő, valamint a NORTON COMMANDER DOS keretprogram) ismertetéséből. Oktatási intézményekben tankönyvként ajánlható.

Dr.Rubicsek Gy.: **PC 1x1** (Ára: 298,- Ft)

Ez egy — a kezdő felhasználóknak szóló kiadvány, gyakorlati segítséget nyújt a számítástechnikával ismerkedők részére.

Jámbor-Homoki-Werner: **PC-s játékok** (Ára: 299,- Ft)

A játékokkal kapcsolatos mindennapos problémák okfejtésén (tömörítés, memória, vírusvédelem) túl tippeket kapunk játékok könnyítéséhez. Ezt követően, a PC-s játékok fejlődéstörténete mellett hasznos játékleírások következnek, többek között egy részletes Sierra összefoglaló.

Kiss-*Lebovitsné-Dr.Tamás-Tóth*: **MS-DOS 5.0 felhasználói szemmel** (Ára: 495,-)
Ez a könyv nem csak azoknak ajánlható, akik már áttértek az 5-ös verzióra, azoknak is érdemes elolvasni, akik még csak fontolgatják az áttérést. A parancsokon és a szintaxison túl a memóriakezelés bemutatása sem maradt el.

Kiss-Lebovitsné-Dr.Tamás-Tóth: **MS-DOS 6.0 felhasználói szemmel** (Ára: 792,-) — **6.2 kiegészítéssel**
Ez a 6-os verzió TELJES leírása. Az első rész a kezdők számára hasznos, sok-sok példával. A második rész — a FÜGGELÉK — tartalmazza az összes felhasználói szintű információt, témakörök, ezen belül pedig ABC sorrendben csoportosítva.

Dr.Janurik: **MS-DOS hibaüzenetek, 3-, 4-, 5-, 6.verzióhoz** (Ára: 150,- Ft)

Gondok vannak a hibaüzenetekkel? Gond van az angol nyelvtudással? A „tenyérnyi" kis füzet átsegít a problémán. Sokak számára „életmentő" lehet a gyűjtemény, amely a magyar megfelelő ismertetésén túl a hibák kiküszöbölésében is segítséget nyújt!

Kóczy A.Judit: **MS DOS 5.0 és 6. kisokos** (Ára: 295,- Ft)

Ez a kiadvány segítséget nyújt azoknak, akik most ismerkednek a számítógéppel, vagy ugyan már dolgoznak egy ideje vele, de néha elkelne egy kis segítség. Ezért van a KISOKOS! Azokat az információkat tartalmazza, amelyek ismerete mindenki számára javasolt, ha a gépet biztonsággal szeretné használni.

Lukács: **QUICK BASIC feladatgyűjtemény** (Ára: 598,- Ft)

Számtalan mintapéldájával a könyv a programozás alapjait fogja össze. Kézenfekvően a QB 4.50-re támaszkodik, hiszen ezt a PC-vel együtt az op.rendszer részeként megkapjuk. A feladatmegoldások megtalálhatók a lemezmellékleten.

Abonyi: **PC hardver kézikönyv** (Ára: 549,- Ft)

A könyv fő iránya az AT gépek (80286, 80386, 80486 processzor) változatainak bemutatása. Megismerkedünk a buszrendszerekkel, az adatátviteli lehetőségekkel, megismerjük a DMA-t és a megszakítási rendszereket is. A könyvben megtalálhatjuk a forgalomban lévő videovezérlő, I/O és winchestervezérlő kártyák leírását is.

Benkő-Tóth-Varga: **Programozzunk Turbo Pascal nyelven (5.0, 5.5, 6.0)** (Ára: 756,- Ft) — **átdolgozott, javított kiadás**

A népszerű nyelv elsajátításához nyújt a könyv és lemezmelléklete segítséget. Teljes programok kidolgozásán túl megismerjük a filekezelést, a dinamikus memóriahasználatot és a grafikus lehetőségeket is. A könyv külön hangsúlyt helyez az eljárások, függvények ill. moduláris program-építésre lehetőséget adó unitok felhasználására. Tankönyvként ajánlható.

Dr.Tamás-Horváth-Kiss-Tóth: **WINDOWS 3.1 felhasználóknak** (Ára: 558,- Ft)

A könyv megismerteti a Windows 3.1 rendszer használatának alapvető fogásait. Tartalmazza az alapvető fogalmak magyarázatát, a segédprogramok kezelésének részletes leírást, valamint a rendszer telepítésével és beállításával kapcsolatos tudnivalókat.

Székely-Poppe: **A számítógépes grafika alapjai IBM PC-n** (Ára: 811,- Ft)
A szerzők részletesen tárgyalják a gyakorlati megvalósítást. Külön súlyt kap a felhasználói interface kialakítása, a Windows rendszerek tárgyalása. A lemezmelléklet demonstrációkat is tartalmaz.

218-98426
FELADÓVEVÉNY
Ft f, azaz
Ft fillérről
A befizető neve és címe:
529-41853-7
számla javára
COM-WARE Kft.
A felvevőhivatal keletbélyegző
felvevő aláírása

218-98426
Az összeg rendeltetése:
ÉRTESÍTÉS
Ft f, azaz
Ft fillérről
A befizető neve és címe:
jelölő adat
529-41853-7
számla javára
COM-WARE Kft.

218-98426
ÁTUTALÁSI POSTAUTALVÁNY
Ft f, azaz
Ft fillérről
A befizető neve és címe:
Rendeltetési postahivatal
1910 Budapest
529-41853-7
számla javára
Bevételi szám:
Ellenőrző szám:
keletbélyegző

Gerő-Reich: **WORD for Windows 2.0 kezdőknek, haladóknak** (Ára: 599,- Ft)
A könyv lépésről-lépésre követhető példákon vezeti be az olvasót a program általános, közép- és magasszintű alkalmazásába. Megismerteti a munkánkat megkönnyítő trükköket és a WinWord, ill. Windows nyújtotta széles szolgáltatási skálát is.

Gerő: **Word for WINDOWS kisokos** (Ára: 199,- Ft)
A spirálfüzet tartalmazza a legfontosabb információkat — menüfa, mezőutasítások, billentyűkombinációk, egérműveletek, funkcióbillentyűk, keresés, helyettesítés spec. karakterei — a legkezelhetőbb formában.

Az itt ismertetett könyvek megvásárolhatók:
COMPUTERBOOKS Kft., Budapest
XII. Tartsay V.u.12.

Postai utánvéttel megrendelhetők a lapba befűzött levelezőlap segítségével:
COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519
(1114 Budapest, XI. Vásárhelyi P.u.8.)

Tud. ..../19. .... sz.

A feladó (meghatalmazottja) felszólalt:

........................19. ....hó. .... -ig

OTP-betétkönyvben jól kamatozik a pénze!

Kedvező feltételek

Széles választék

Biztonság



A feladónak az összeg rendeltetésére vonatkozó közleménye

Egyes lapszámok megrendelésekor kérjük a megfelelőt bekarikázni

SpV	
2,6,7,8,9,10	... x 39,-: .... Ft
11,12,12,13	... x 39,-: .... Ft
14,15,16,17,18,19	... x 49,-: .... Ft
20,21,22,23,24	... x 49,-: .... Ft
25	... x 98,-: .... Ft
2,6-25 sorozat	... x 600,-: .... Ft
CoV	
13,14,15,16,17,18,19	... x 59,-: .... Ft
20/21	... x 118,-: .... Ft
22,23,24,25,26,27,28	... x 74,-: .... Ft
29/30	... x 148,-: .... Ft
12-30 sorozat	... x 900,-: .... Ft
31,32,33,34,35	... x 99,-: .... Ft
36,37,38,39	... x 99,-: .... Ft
Különszám	... x 200,-: .... Ft
Évkönyv'92	... x 298,-: .... Ft
Évkönyv'93/94	... x 398,-: .... Ft
CoV Évk'92+'93/94	... x 647,-: .... Ft
PC-s játékok	... x 299,-: .... Ft
CoV 43-51. számok (119,- Ft/db.) előfizetéssel...	x 1.071,-: .... Ft
Figyelem! 500,- Ft alatti megrendelés esetén postai és kez.ktsg.	**+50,- Ft**
Összesen	.... Ft

Pátria Nyomda

A rendeltetési postahivatal bélyegző lenyomata:

Sok kamatot akar?

Vállalkozásba kezd?

Nyerni szeretne?

Pénzre van szüksége?

HITELES KAPCSOLAT



Folytatódik a ZZZUPERRR

CoV Póló

akcióóó!!!

Folyamatosan bővülő mintaválaszték!

M, L, XL és XXL méretben

Ára: 499,- Ft + postaköltség

Az 'S' méret forgalmazása megszűnt!

Megrendelhető utánvéttel a befűzött levelezőlapon

KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk
Érvényes: 1993. szeptember 15-től

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain hirdetési felületet biztosít.

Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	5.000,-

Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos tükörmérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatásként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

Kedvezmények:

3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %.
5-szöri lekötés és előre fizetés esetén 20 %.
7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %.

Járulékos díjak:

Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

Közületi hirdetési ügyintézés:

COM-WARE Kft., 1519 Bp. Pf.: 363

Tel.+FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)

P01



P02



P03



APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni **(14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)**.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. **Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését megelőző 1 hónapon belül történt.**

---

64 software

• 64-es kazettások és lemezesek! Program hegyek várnak itt rátok, és még mindig nálam a legolcsóbb. Válaszborítékban listát küld: **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

• Ha C64-es vagy és mindig új és régebbi színvonalas programokat szeretnél a legolcsóbban, akkor lépj be a THE BEST COMMODORE 64 CLUB-ba! **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok lemezen, kazettán. Lemezes progik kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, fő u. 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

• Eladó: Master-64 adatbáziskezelő rendszer, EASY SCRIPT (ékezetes) szövegszerkesztő, Simon's Basic, Say It! beszédszintetizátor, grafikus és cracker programok. Sok játék + mindenhez részletes leírás. **Utchay Endre** (EDUSOFT), Budapest, II. Labanc u.29/B. 1021. Tel.: 176-1301.

• C64 programok széles választékban a SU-VI Soft-nál. Gyorsaság, minőség, megbízhatóság, design!!! Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 330-103.

64 hardware

• Eladó egy C64 + magnó + floppy + monitor + játékok sürgősen. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 1763-680 (**Kaulics Zoltán**).

• Eladó: C64, 1541 FDD, magnó, 2 joy, 70 lemez (0 blocks free), 100-as lemeztartó, sok szakirodalom. Ár megegyezés szerint. **Utchay Endre** (EDUSOFT), Budapest, II. Labanc u.29/B. 1021. Tel.: 176-1301.

• Keresek 1541 vagy 1541/II. floppy drive-ot, jó állapotban, 5.000,- Ft körüli áron. Pestiek előnyben!!! **Sass Tamás**, Budapest, XV.Dregelyvár út 1. II/13. 1158.

• C64 gyorstöltő, fejbeállító: 600,- Ft; Final III., Action Mk.VI.: 2.900,- Ft; Simon's HELP+: 1.500,- Ft. Válaszborítékért ismertető. **MIKROKLUB**, Várpalota, Pf.: 65. 8100. Tel.: (06-88) 371-439. (**Torkos Csaba**, Várpalota, Táncsics u.7.)

Amiga

• Eladó: Amiga 500, 512K bővítő, TV modulátor, 100 lemez játékokkal, lemeztartó, 2 joystick, mouse pad. Garanciális! Irányár: 28.000,- Ft. Alkudni lehet! Sürgős! **Drapos Gergely**, Budapest III. Raktár utca 4. 1035. Tel.: 1686-816. (hétköznap este 8-9 között)

• Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: **Gyurics Róbrert**, Budapest, III. Csobánka tér 2., II/17. 1039. Tel.: 180-2184

• Amiga 500 Plus, színes monitorral, 160 lemeznyi játékkal, disk boxokkal, 3 db. joystickkal, egérrel eladó 50.000,- Ft-ért. Érdeklődni lehet: 9-16 óráig a 269-80-65-ös telefonszámon **Farkas Dóránál**.

• Amiga játék és felhasználói programok cseréje (280 lemez). Listához válaszborítékot, lemezt kérek. Keresek 9-24 tűs mátrixnyomtatót, típus, ár, tudás, csatlakozó megjelölésével, közel lakhelyemhez. **Lázár Miklós**, Hajdúböszörmény, Nagy Imre utca 13. 4220

• Amiga 500 (és) 1200-es programok olcsón eladók! Cím: **Sándor Attila**, Budapest, IX. Bakáts tér 2. I/6. 1092. Tel.: 2178-812.

• Eladó: Amiga 500 (1.3), 1 MB RAM, 50 lemez, 3.5" külső drive, hang digi, handy scanner, külön is eladók. Érdeklődni: **Kiss Csaba**, Balatonfüred, Kéki u.2. 3/13. 8230

• Amiga számítógépek és kiegészítők adásvétele. Cím: **Lipkovics Balázs**, Eger, Blaskovics út 3. 3300. Tel.: (lehetőleg 14h után) (06-36) 317-712.

• Amiga 500, 600, 1200-as programok másolása hatalmas választékból! Heti 60-70 disk új stuffz! 1 disk másolása csak 20,- Ft!!! Listához, tájékoztatóhoz szükséges válaszboríték és lemez!!! Cím: **Cselovszki Norbert**, Nyíregyháza, Fazekas J.tér 11. 5/44. 4400.

• Programéhes Amiga 1200-as tulajdonosok leveleit várom. Cím: **Gyurkó Zsolt**, Debrecen, Krónikás u.6. IV/40. 4031

• A500, A1200-as programok nagy választékban eladók! **Sándor Attila**, Budapest, IX. Bakáts tér 2. I/6. 1092. Tel.: 2178-812.

PC

Legjobb PC programok széles választékban eladók (kedd-szerda). **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204.

• IBM programok cseréje, felhasználói és játékprogramok széles választéka. Válaszborítékért listát küldök. Írj! Megéri! **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27. 3200

• PC-re keresek vírusölőket, vírusdetektorokat és memóriarezidens vírusfigyelőket megvételre. Játékokkal kíméljetek! Ajánlatokat a következő címre kérem LEVÉLBEN: **Nótin László**, Vámospércs, József A.u.53. 4287.

• Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékért lista. **PC-Informatic (Horváth Jenő)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16.)

• IBM számítógépek és kiegészítők adásavétele. Cím: **Lipkovics Balázs**, Eger, Blaskovics út 3. 3300. Tel.: (lehetőleg 14h után) (06-36) 317-712.

• IBM programok az országban a legolcsóbban. 1 lemeznyi anyag 30,- Ft. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

• Több GB PC-s játék olcsón eladó. **Gulyás Péter**, Békéscsaba, Lencsési u.81. I/1. 5600. Tel.: (06-66) 456-806.

• PC programcsere. Listát kérek. **Simon Zoltán**, Budapest, XIII.Visegrádi u.60. 1132.

• A legjobb és a legújabb programok a GAME-től. Felbélyegzett válaszboríték ellenében listát és tájékoztatót küldünk. Cím: **GAME (Tamás László)**, Budapest, XVIII. Margó T.u.180. 1186

• PC-s programokat adok, veszek, cserélek. Pl. Jurassic Park, Betrayal at Krondor stb. Cím: **Tóth Gábor**, Pusztaföldvár, Rákóczi út 43. 5919.

• PC klubunkba további tagok jelentkezését várjuk. VB-t küldj! Cím: **PC-KLUB** (Tóth Gábor, Sárközi Zoltán), Pusztaföldvár, Postafiók 8. (Rákóczi út 43.) 5919

• PC programokat cserélek. **Székely Gyula**, Debrecen, Apafa 14. 4002

• Eladó 286-os alaplap (2.500,- Ft), 2 db. 1 MB-os SIPP (3.500,- Ft/db.), 7 db. 128 KB-os RAM IC (együtt 2.500,- Ft). További információk levélben. Számolj, megéri! **Fodor Csaba**, Hajdúböszörmény, 13.Vértanú u.16. II/7. 4220

Plusi és társai

• Plus/4 programok széles választékban a SU-VI Soft-nál. Gyorsaság, minőség, megbízhatóság, design!!! Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 330-103.

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92-93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

Egyéb

MONITOROK ÉS PRINTEREK JAVÍTÁSA. NYITVA hétköznap: 13h-19h-ig. Budapest, XVI. Ködös u.42. 1162

64

CSAK MÁGNESLEMEZRE!

Kiegészítő lista 1994/I. negyedév

• ACID RUNNER - lode runner - 118 / • ALIEN III. - akció - 1SD / • ARGON FACTOR - szöveges - 290 / • BARBARIEN LAND - akció - 128 / • BLASTBALL - falbontó - 124 / • BOMBAMAD - logikai - 137 / • BUNDESLIGA 2. - focimanager - 123 / • BUNDESLIGA MANAGER 2.0 - menedzser - 117 / • BY JOE - angol szöveges - 190 / • CAPTAIN KLOSS - akció - 172 / • CAR WARS - ügyességi - 168 / • CASTLE - akció - 177 / • COLDITZ - kaland - 213 / • CORYA - kaland - 252 / • CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / • DETONATORS - ügyességi - 228 / • DO OR DIE - ??? - 222 / • DROID - céllövő - 111 / • FLEX+ - TILI-TOLI - 135 / • FRED'S BACK II. - akció - 165 / • GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / • GROD THE PIXIE - lövöldözős 113 / • HANSE - kereskedő - 205 / • HEAVENBOUND - ügyességi - 144 / • HERMETIC - űrhajós - 2SD / • HIDIHOOD - ügyességi - 147 / • HOLIDAY COPS II. - akció - 111 / • HOLIDAYS - német szöveges - 97 / • HOOVER RAIDER - lövöldözős - 108 / • INT.SPORT CHAMP. - sport - 149 / • ISLAND OF THE DRAGONS - ügyességi - 1SD / • KARAMALZ CUP - jéghoki - 1 SD / • KILLING ROAD - lövöldözős - 133 / • KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi - 1SD / • LENITIVE - lövöldözős - 222 / • LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / • LIVERPOOL - foci - 173 / • LOGIK - ládatologató - 133 / • LUNAR JAIL - ügyességi - 117 / • MADRAX - akció - 166 / • MAGIC STONE - RPG - 128 / • MATRIX - logikai - 238 / • MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi - 2SD / • MAZER - ügyességi - 148 / • MEGA THRUSTERBALL - lövöldözős - 330 / • NEW JUMP - logikai - 161 / • ORMUS SAGA II. - RPG - 3 SD / • OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1 SD / • PAIR OF MEMORY - memória - 147 / • PARSEC - lövöldözős - 1SD / • PILE UP - logikai - 220 / • PLAY A MATCH - tenisz - 137 / • PLIS - logikai - 141 / • POKER THE GAME - kártya - 123 / • PRESS SCOOP - szöveges - 150 / • PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / • PUNICA GAME - ügyességi - 410 / • QUADRANT - logikai - 1SD / • QUARX - logikai - 222 / • REEDEREI - kereskedő - 124 / • ROBBO - mászkálós - 110 / • SALIVA KID - ügyességi - 150 / • SEACOMMAND - akció - 162 / • SESAME ST. - nyomtató - 1SD / • SHARDS - logikai - 133 / • SHELLSHOCK - akció - 148 / • SMASH - tenisz - 1 SD / • SOCCER CUP 2. - menedzser - 156 / • SPACE ASSASIN - lövöldözős - 120 / • SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD / • SPACE QUIZ 101% - vetélkedő - 1SD / • SPACE VEGETABLES - akció - 173 / • SPECTRE OF BAGHDAD - akció - 1 SD / • SYSTEM - ládatologató - 280 / • TALES OF BOON - akció - 335 / • TAMER - lövöldözős - 162 / • TAU OMEGA - lövöldözős - 126 / • TENRACT 2. - lövöldözős - 278 / • THINK FAST - memória - 141 / • TIMELORD'S AMULET - szöveges - 114 / • TORSION WARRIOR II. akció - 123 / • TRACER - lövöldözős - 113 / • TRAIL WEST - stratégiai - 149 / • TRODDLERS PREVIEW - logikai - 376 / • WINGS OF CIRCE - ügyességi - 1SD

Aktuális

• CHAMPIONS OF KRYNN - kaland - 6 SD / • DEATH KNIGHTS OF KRYNN - kaland - 6HD / • KEYS TO MARAMON - kaland - 2SD / • GOLF MASTER - golf - 108 / • HOLIDAY GAMES - ügyességi - 2SD / • LOGAN - kaland - 1SD / • ROADWAR EUROPA - kaland - 1SD / • STARSHIP COMMANDER - űrhajós - 1 SD / • ULTIMA I. - RPG - 1SD / • ULTIMA II. - RPG - 2SD / • ULTIMA IV. - RPG - 4SD / • ULTIMA V. - RPG - 8SD / • ULTIMA VI. - RPG - 6SD / • WALLSTREET MANAGER - manager - 1SD

HOT STUFFZ

• BALLFEVER - ügyességi - 189 / • BATTLE - akció - 360 / • CHEEKY TWINS - ügyességi - 185 / • CRAZY SUE PLUS - ügyességi - 320 / • CURSE OF VOLCAN - szöveges - 141 / • DARK TOWER - szöveges - 119 / • DAVY JONES LOCKER - szöveges - 122 / • DREAMBALL - TV foci - 126 / • EPSILON - mászkálós - 146 / • FRONTBALL - logikai - 131 / • GET IT - ügyességi - 134 / • HYPERSPACE WARRIOR - űrh.löv. - 1 old. / • KLEMENS - ügyességi - 143 / • LIONS OF THE UNIVERSE - űrh.löv. - 330 / • PERFECT SYMETRIE - logikai - 101 / • PERPLEX 2. - logikai - 223 / • PUZZLE MASTER - puzzle - 290 / • SUBURBAN COMMANDO - akció - 300 / • WLADCY CIEMNOSCI - kaland - 260 / • ZILLION - nyerőgép - 108

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntettük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

AMIGA

Ajánlatunk:

• Alfred Chicken — mászkálós — 1 lemez / • Alien III. 100% — akció — 2 lemez / • Ambermoon — kaland — 10 lemez / • Apache — helikopteres — 1 lemez / • Beast Lord — mászkálós — 2 lemez / • Crazy Cars III. — autós — 2 lemez / • Crystal Hammer'93 — arkanoid — 1 lemez / • Cyber Zerk (1 MB) — akció — 2 lemez / • Deep Core — akció — 3 lemez / • Dogfight — rep.gép.szim. — 3 lemez / • Donk — akció — 3 lemez / • European Champions — 2 lemez / • Eye-Borg — ügyességi — 1 lemez / • Fallen Empire (1 MB) — stratégia — 4 lemez / • Genesia — stratégia — 3 lemez / • Global Gladiators (1 MB) — ügyességi — 2 lemez / • Hannibal (1 MB) — stratégia — 4 lemez / • Hired Guns — akció — 6 lemez / • Napoleonics (1 MB) — stratégia — 1 lemez / • Nippon Safes Inc. (1 MB) — kaland — 5 lemez / • Noddy's Big Adventure — kaland — 3 lemez / • One Step Beyond (1 MB) — logikai — 2 lemez / • Psychoblast — akció — 1 lemez / • Snack Zone — kaland — 1 lemez / • Space Job — stratégia — 4 lemez / • Strip Poker Live (1 MB) — poker — 7 lemez / • Subtrade — manager — 1 lemez / • Techno Ninja — mászkálós — 2 lemez / • Theatre of Death — akció — 2 lemez / • Thomas the Tank Engine 2. — akció — 1 lemez / • Turrican III. — akció — 2 lemez / • Walker (1 MB) — akció — 3 lemez / • War in the Gulf (1 MB) — stratégia — 2 lemez / • Yo! Joe (1 MB) — ügyességi — 2 lemez / • Zombies Apocalypse — akció — 1 lemez

Aktuális:

CHAMPIONS OF KRYNN — kaland — 3 lemez
DEATH KNIGHTS OF KRYNN — kaland — 1 lemez
DARK QUEEN OF KRYNN - kaland - 3 lemez
ELF - mászkálós - 2 lemez
GOBLIINS 2. - mászkálós - 3 lemez
GOBLINS 3. - mászkálós - 6 lemez
ULTIMA VI. — kaland — 5 lemez
WINGS — szimulátor — 2 lemez

HOT Stuffz:

1000 Miglia — autóverseny — 1 lemez
Alien Breed II. — ügyességi — 3 lemez
Anstoss — foci — 5 lemez
Batman Returns — akció — 2 lemez
Blob — ügyességi — 1 lemez
Brutal Sport Football — foci — 2 lemez
Burning Rubber — autóverseny — 4 lemez
Burntime — stratégia — 3 lemez
Campaign II. — stratégia — 2 lemez
Conflict over Bosnia — stratégia — 2 lemez
Cyberpunks — mászkálós — 1 lemez
Disposable Hero — akció — 3 lemez
F117A Stealth Fighter — repülőgépszimulátor — 3 lemez
Fantastic Dizzy — ügyességi — 2 lemez
Gobliins 3. — mászkálós — 6 lemez
Jet Strike — repülős — 2 lemez
Jurassic Park — akció — 5 lemez
Knax — ügyességi — 1 lemez
Lemmings Olympiade — ügyességi — 2 lemez
Mortal Kombat — akció — 3 lemez
Oxyd II. — akció — 1 lemez
Penthouse Hot Numbers DeLuxe — logikai — 4 lemez
Rules of Engagement 2. — stratégia — 4 lemez
Settlers — stratégia — 3 lemez
Simon the Sorcerer — kaland — 9 lemez
Suburban Commando — akció — 1 lemez
Theatre of Death — akció — 2 lemez
Uridium II. — akció — 2 lemez
When Two World War — stratégia — 2 lemez
Zool II. — ügyességi — 3 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa mellett feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf: 363.

1114 Budapest, XI.Vásárhelyi Pál u.8. (COM-WARE Kft.)

GAMES CENTER

AJÁNLJA SZOLGÁLTATÁSÁT C64 ÉS AMIGA TULAJDONOSOK SZÁMÁRA

A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.
A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei:

	másolási díj
C64 file-os programok esetén	20,- Ft/program
C64 1 vagy több lemezoldalas programok esetén	50,- Ft/lemezoldal
Amiga (3.5" DS/DD) az első 5 lemez	100,- Ft/lemez
minden további lemez	50,- Ft/lemez

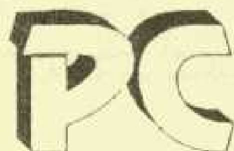
Adathordozók ára (ha kértek adathordozót):

C64 (5.25" DS/DD)	50,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 db. 180 blokkos program és 1 db. adathordozó megrendelése esetén: 2 x 20 + 50 = 90,- Ft-ot, illetve pl. egy 4 oldalas (4SD) program megrendelése esetén, ha küldötök a 2 db. lemezt, akkor 4 x 50 = 200,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be! Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésetekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 80,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát! A küldeményen a feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni!
A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímzett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük teljes katalógusunkat.

FIGYELEM! A szolgáltatás átfutási ideje 2-3 hét, a másolási szolgáltatást a küldemények beérkezési sorrendjében teljesítjük. Telephelyünkön csak — indokolt esetben — reklamációs ügyintézés folyik, a helyszínen MÁSOLÁST SORON KÍVÜL NEM VÁLLALUNK!

A  **PROGRAMOK MÁSOLÁSA MEGSZŰNT!!!**

A megrendelőlapokat kitöltve, kivágva, zárt, felbélyegzett borítékba helyezve kérjük elküldeni: IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp., Pf.: 386.



ELSŐSEGÉLY

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DoT)

Már úgy hozzászoktatok, hogy itt a YELLOW PAGES-eken nyomjuk le a segélyt, ezt a hagyományunkat ezúttal is folytatjuk. Hogy miért itt van a segély? Erre nagyon egyszerű a válasz. Nos, ez a pár oldal olyan információkat tartalmaz, amelyekre szükség lehet az újság nélkül is, avagy fogod, rántasz rajta egyet, azután hajtasz rajta kettőt és már mehet is a zsebedbe. Nos, a különféle tippek úgyszintén ebba a kategóriába tartoznak, könnyebb ide-oda cipelni (nem ZIP-elni!). Az 1 oldalt is keveseltétek, pontosabban az volt többek gondja, hogy ha már csak 1 oldal a segély, akkor ugyan már annak ne 95%-át a Teenage Mutant Hero Turtles kódjai foglalják el. O.K. akkor legközelebb a POPULOUS eddig le nem közölt kódjai következnek, esetleg az UGH!, mert nem volt még eleget. Ez persze csak vicc volt, értem én a célzást, de ha már most úgyis megcsappantak az apróhirdetők (ejnye-bejnye uraim, a játékszabályokat illik betartani), lehetőséget kaptam arra, hogy a YELLOW PAGES hátralévő részét segéllyel töltsem meg. Ezért hát úgy gondoltam, szétbontom ezt a két és valahányad oldalt a 64, Amiga, PC géptípusoknak megfelelően.

C64 elsősegély

Mészáros Krisztián Bicskéről a **Spherical** néhány kódját osztja meg velünk.1 player mode (level-code): 09-RADAGAST, 19-YARMAK, 39-STORMBLADE, 59-SKYFIRE, 75-MIGRAL. 2 player mode: 09-GHANIMA, 19-GLIEP, 39-MOURNBLADE, 59-JADAWIN, 75-GUMBACHACHMAL.

Panker Ádám Budapestről is 64-es.
Poseidon Kincse: POKE 14487,173 — oxigén; POKE 14590,173 — erő; POKE 20890,253 — lehet fényképezni, egy képért 100 duplárt kapunk. Egy amforát sokszor lefotózhatunk!
Laser Squad (Contex féle verzió): Credits: $F256. (pl. SBC helyett ADC $F256, vagy POKE 62038,109)
Elite: POKE 14010,173 — rakéta, SBC $77B2 helyett ADC $77B2-t írjunk (monitorral kerestessük meg) -sokasodó rakomány (minden eladásnál több lesz, max. 255)
Paris-Dakar: $3B43,AD — élet, $1BDE, AD — rakéta, $A72C,AD — idő

Zsákai Péter Kecskemétről pár 64-es játék kódját küldte el.
Spherical: 1 játékos mód: 09-radagast, 19-yarmak, 39-stormblade, 59-skyfire, 75-mirgal, 2 játékos mód: 09-ghanima, 19-gliep, 39-mournblade, 59-jadavin, 75-gumbachachmal. A proggy a Restore billentyű lenyomására visszahozza a főmenüt. A RUN/STOP megnyomásával az adott pályát újrakezdhetjük.
Su Sweet: 2-UGH, 3-MUH, 4-TOE, 5-BLA, 6-PAH, 7-PHU, 8-FIC, 9-WUM
Square Out: 1-LOVHOLGOD, 2-FANKAKTUF, 3-GYTTENGAL, 4-HOLGODVEN, 5-KAKTUFRIT, 6-TENGALHIN, 7-GODVENWER, 8-TUFRITJAK, 9-GALHINXIF, 10-VENWERCAD, 11-RITJAKFOG, 12-HINXIFWUZ, 13-WERCADJOL, 14-JAKFOGTRU, 15-XIFWUZLOJ, 16-CADJOLQUI, 17-FOGTRUXAF, 18-WUZLOJSHO, 19-JOLQUITUI, 20-TRUXAFWIL, 21-LOJSHOHON, 22-QUITUIVAS, 23-XAFWILKIL, 24-SHOHONHAX, 25-TUIVASHIM, 26-WILKILMON, 27-HONHAXLEM, 28-VASHIMJOP

László Norbert Egyházasgergéről (remélem, jól írtam) a **Last Ninja III**-hoz ad egy kis segítséget. A játékban csináljuk ezt a joystickkel: balra, le, jobbra, tűz, le, jobbra, fel, tűz, fel, jobbra, le, tűz, jobbra, le, fel, jobbra, tűz. Hogy mi történik, arra úgyis rájöttök. Ezt bármikor megtehetitek, és a joystick "fázisok" között is bármekkora idő eltelhet. Arra azonban vigyázni kell, hogy az egyes mozdulatok gyorsak legyenek. Ja, és persze nehogy úgy járjatok, mint én — beleestem egy szakadékba — ergo nem árt olyan helyet keresni, ahol szabadon mozoghatunk. Erre egyébként egy NIMIT2-Soft nevű páros jött rá.

Varga Viktor Miskolcról Istentudjamikori levelében egy csomó 64-es progihoz küldött "pókokat". Sajnos a nagy részük már volt, de azért jutott valami "új" is. **(De jó volt kiválogatni! Volt olyan, ami ugyanazon az oldalon volt kétszer — DoT)**

5TH GEAR: POKE 15171,173 — örökélet
ARMY MOVES: POKE 10276,173 — halál után pályalépés
BONE CHRUNCHER: POKE 15954,174 — örök kulcs. 2. pálya kódja: GOLEMSTENCH
BOULDER COMP. 16: POKE 34670,165 — örökélet
CASH'N'GRAB: POKE 5851,165: POKE 49328,165 — nem fogy a NUDGE
CENTROPODS: POKE 4742,173 — örökélet
CHOCK'IN: POKE 12142,173 — örökélet
CHOPPER: POKE 22892,173 — örökélet
FIRELORD: POKE 5721,173: POKE 62302,173
FREDDY HARDEST I.: POKE 46359,165: POKE 65472,165 — örökélet
FRUIT MACHINE 2.: POKE 11219,173: POKE 25440,173 — örök credit: POKE 24545,173 — örök NUDGE
GREEN HOUSE: POKE 4439,165: POKE 14551,165 — örökélet
HIGHNOON: POKE 16733,173: POKE 19973,173 — örökélet
I.C.U.P.S.: POKE 2365,165: POKE 45282,165 — örökélet
JINN GENIE: POKE 26363,165: POKE 27405,165: POKE 28988,165 — örökélet
JUICE: POKE 6076,173: POKE 36540,173 — örökélet
KATX & MAUS: POKE 46106,173: POKE 60835,173 — örökélet
MISSION ELEVATOR: POKE 41829,173: POKE 43868,173 — örökélet
MISSION ELEVATOR: a *FLASH* féle verziónál a '**RUN/STOP**' billentyű örökéletet ad.
MUTANT MONTY: POKE 21647,173 — örökélet
N.O.M.A.D.: POKE 5222,165 — örökélet
OPERATION IRONHAWK: POKE 43895,173 — örökélet
PUC MAN: POKE 8453,189 — örökélet
QUEST FOR QUINTANIA ROO: POKE 5465,165: POKE 35756,165 — örökélet: POKE 7675,165: POKE 37966,165 — örök lövés: POKE 7738,165: POKE 38029,165 — örök bomba
ROBOTRON: POKE 4748,181: POKE 35212,181 — örökélet
ROCK'N'BOLT: POKE 9275,165: POKE 33851,165 — örökélet
SAVAGE 2: POKE 1510,173: POKE 51686,173 — nincsenek oszlopok
SKRAMBLE III: POKE 920,165: POKE 955,165: POKE 9199,165 — örökélet
SPIKE'S BACK: POKE 14854,165 — örökélet
SPY'S DEMISE: POKE 7677,165: POKE 13565,165: POKE 38141,165 — örökélet
STYX: POKE 25107,173 — örökélet
SUPERCUDA: POKE 5892,165 — örökélet
TASK 3: POKE 32086,173 — örökélet
TERRAMEX: POKE 54824,173 — örökélet
VAMPYRE: POKE 8480,173: POKE 10485,173 — örökélet
ZARJAZ: POKE 14745,165 — örökélet

Takács Bálint Nemtudomkiolvasnihonnan egyik levéltöredéke is eljutott hozzám, amiből kiderül, hogy a **Birds of Prey** leírásban végzetes hibát követtünk el azzal, hogy kihagytuk, hogy ha kívülről vizsgáljuk a masinánkat, a '<' és a '>' billentyűkkel váltogathatunk a légtérben lévő összes gép külső nézete között. Ilyenkor a '**T**' billentyűt lenyomva az ő céljukról kapunk információt.

Gyuvics Krisztián Üllőről megsúgja minden érdeklődőnek, hogy a **GOLDEN AXE**-ban a pálya végén levő főellenséget legegyszerűbben autofire-el nyírhatjuk ki. Továbbá azt is kitalálta, hogy a **DEATH KNIGHTS**-ban ha remove-oljuk a karaktereket, és visszatöltjük az összeset egyszerre, akkor a holdak visszaállnak telire. Egy kis bonus spell nem jön rosszul.

Liktor Tamás (*Lucifer*) Bélapátfalváról egy nagy rakás kódot juttatott el az arra rászorulóknak.

Asterix & the Magic Cauldron: Az évkönyvben levő nem működik, de ez igen: POKE 8540, 173: örökélet, POKE 16896,173: örök kaja.
Bloodwych: $81EC-től sorban az értékek: Level, Str, agility, int, chr, HP, HPmax, vital, Vitalmax, Spell, Spellmax.
Defender O. T. C.: pénz: $207D
Dragon Wars: Mint a ***Pool of Radiance***-nál, de itt egy karakter 1024 byte-ot foglal el, és $8000-től kezdődnek: xx00: név, xx0C: Str, xx0E: Dex, xx10: Int, xx12: Spr, xx14: Health/Health max., xx18: Stun/Stun max., xx1C: Power/Power max., xx20-xx3A: Skill, Lire, Knowledge szintek, xx3C-xx43: Megtanult varázslatok, xx4F: szint, xx55-56: pénz
Laser Squad I: pénz: $40D7
LETTRIX: 5-4489, 10-2350, 15-6719, 20-9521, 25-2245, 30-1379, 35-4830, 40-4522, 45-2047
Pool of Radiance: A memóriában $4D00-tól vannak a karakterek. Mind 256 byte-ot foglal el.
xx00: név, xx14: Str, Int, Wis, Dex, Con, Chr, xx20-xx6F: memorizált varázslatok, xx72: faj, xx73: osztály, xx74-75: Kor, xx76: Max HP, xx78-xx81: memorizálható varázslatok (1 bit 1 varázslatnak felel meg. Legjobb $FF-re átírni), xxA0: szint, xxDB-xxC7: pénz, drágakő, ékszer, xxE8: Experience (3 byte-on).
SQUARE OUT: 1: LOVHOLGOD, 2: FANKAKTUF, 9: GYTTENGAL, 10: VENWERCAD, 11: RITJAKFOG, 12: HINXIFWUZ, 19: JOLQUITUI, 20: TRUXAFWIL, 21: LOJSHOHON, 28: VASNIMJOP
Ultima I: HP: $823B, Exp: $825c, Coin: $8249, Fuel:$825E, Food: $825A, Shield: $8260.
Ultima II: az alaptulajdonságok $8E15-$8E1A-ig vannak.
Zack': 2: DANI, BLAU, GLUG, PAUL, DEMO, LOGO, RUHE, LUST, OHNE, MOOS, LORE, ALLE, OASE, REIM, ERNI, JUTE, HOSE, JOJO, GRAS, 20: WIND, MOND, TOST, TOTO, KAIN, NONO, WEST, UNKE, XXXX, PUNK, FROH, MEHR, HELL, JEDE, JEDI, R2D2, KASI, 38: 1234, 0007, TASS, TIME, TONE, TOWN, TEST, MUCK, NASE, MUND, ZACK, ZOOM, NOLL, MECK, GRAU, ROSE, LAND, 4196, 56: BYTE, BITS, POST, PUKE, LAME, NOSE, BLUE, MYMY, WHAT, SAID, LOUI, WITH, MORE, MYTH, THAN, NORM, JOEL, NOEL, AVEC, 75: SANS, PLUS, MOIN, JENE, SAIS, PASS, COMP, PURE, CURE, JUST, MALS (MAIS ?), MARS, BATT, ROID, TECH, TOCK, TICK, JAZZ, ZZAP, ZONE, AMBI, FURZ, FLEE, SOSO, JUMP, SUMU, KIAI

Kovács Balázs (JOE/STA) Budapesten a marathoni programok írásán kívül játékberhelői hobbyjának is gyakran hódol. A következő POKE-ok a programok indítása előtt (De betöltése után!) írandók be.

Encounter: POKE 31710,0 — örökélet: POKE 30734,44: POKE 31453,0 — sérthetetlenség
Infiltrator 2: POKE 14718,96 — sérthetetlenség: POKE 13796,173 — örök gránát: POKE 15822,173 — örökidő: POKE 9872,173 — örök spray
Infiltrator 3: POKE 10474,96 — sérthetetlenség: POKE 6551,173 — örök gránát: POKE 11565,173 — örökidő: POKE 5619,173 — örök spray

Most pedig néhány Cartridge-poke következik:

Barbarian Combat: POKE 34366,0 — sérthetetlenség
Barbarian Combat 2: POKE 34058,44: POKE 34730,0 — sérthetetlenség
Blue Max: POKE 37032,189 — nincs damage: POKE 17925,173 — örök fuel: POKE 25584,173 — örök bomb
Chimera: POKE 13315,0: POKE 13864,165: POKE 13870,165 — örök water: POKE 13371,165 — örök food
Fifth Gear: POKE 15171,173 — örökélet: POKE 14156,44: POKE 14186,44 — örök damage: POKE 42782,44: POKE 42815,44: POKE 42829,44 — örökidő: POKE 15035,1 — kezdés összes accessory-vel: POKE 7134,44 — örök missile: POKE 14148,44 — örök fuel: POKE 43221,0 — sérthetetlenség
Ironman Race: POKE 18553,173: POKE 30182,185 — örök credit
Jack the Nipper 2: POKE 51114,173 — örökélet
Mission Elevator: POKE 43868,44 — örökélet: POKE 41588,44 — sérthetetlenség: POKE 42927,0 — örökidő: POKE 33649,1 — gyors szöveg
PP. Hammer kód: PFUSCHER- próbáljuk ki játék közben a '**SPACE**'-t és az '**F1**'-et! Ezenkívül: POKE 9589,173 — örökélet: POKE 9477,173 — örökidő: POKE 10013,173 — örök energia: POKE 10045,173: POKE 11014,173 — örök hyperjump: POKE 10079,173: POKE 10980,173 — örök oil
Space Crusade: kód: BEBB364A38A- minden küldetés teljesítve, "Captain Supremus" szint.
Xiphoids: POKE 26905,0: POKE 28317,173: POKE 30059,173: POKE 30397,173 — örökélet

Most néhány programjavítás következik.

Creatures (*IKARI+TALENT törés*): az IFFL file (405 blokkos) 168. blokkjában (1-től kezdve a sorszámozást): $7B helyen: $18-$51-$88... a $18-at cseréljük ki $58-ra, eltűnik a 2/1-es pályán az erdőrészlet a vízben. Szintén a 186. blokkban: $A7 helyen: $24-$38-$88... a $24-et cseréljük ki $26-ra- megjavul a 2/2 pályán a starttól balra levő padlórész.
Creatures 2: A "B" oldalon a "DC" nevű file 43. blokkjában: $F0 helyen: $A7-$B5-$35...a $A7-et cseréljük ki $97-re- megjavul az első *THE BLUBBER FAMILY* pálya.
Test Drive 2.: A *MASTER DISK*-en a "ROAD" nevű file 3. blokkjában: $81 helyen: $08-$DD-$93... a $08-at cseréljük ki $07-re, ezután a 4.blokkban: $AD helyen: $C2-$65-$CB... a $C2-t cseréljük ki $B9-re és az '**O**' billentyűre (nem nulla!) ki/be kapcsolható az expert shift mode (igazi módon válthatunk sebességet!)
Exile: POKE 4441,169: POKE 442,255: POKE 443,96 — örök energia: POKE 60568,96 — örök lövés+örök fuel: POKE 63821,96 — örök pontszám: POKE 64606,234 — örökidő. A tárgyak helye:
- **Fegyverek**: THE GUN: 145,83, THE ICER: 137,114, THE BLASTER: 52,140, THE PLASMA GUN: 107,136, THE PROTECTION SUIT: 164,103
- **Kulcsok**: bal felső: 212,115, középső felső: 69,78, jobb felső: 135,89, bal alsó: 193,124, középső alsó: 176,195 , jobb alsó: 69,192
- **Sípok**: 1.: 159,115, 2.: 159,81
- **Használható tárgyak**: BOOSTER (tolóerő növelésére): 161,107, THE CANNON (ágyú): 160,73, INFLATABLE RAFT (tutaj): 160,89, TABLE (asztal): 163,92, "FLUFFY" ("szőröske"): 224,93, "FEED ME" (irányítható robot): 160,103, HEAVY BOULDER (súlyos szikladarab): 214,115, FLASK (üveg, vizet lehet bele tölteni): 124,119, RCD (ajtónyitó, kézbevéve lövünk!): 131,120, FOOD (kaja? kinek?): 181,135, FIRE IMMUNITY (sérthetetlenség tűz ellen): 119,140, MUSHROOM IMMUNITY (sérthetetlenség gombák ellen): 46,148, CANNON ACTIVATOR (kézbe véve lőjünk az

ágyúra): 127,180; DESTINATOR (az űrhajónk lelke): 100,214; CREW MEMBER (kiszabadítandó kollégák): 40,216; 14,216; valamiféle reaktor?: 97,216; RADIATION IMMUNITY (sérthetetlenség sugár ellen): 206,216; EGG (madártojás): 166,177; ANOTHER FLASK (szintén üveg): 222,113; STARTHELY: 155,59
GRÁNÁTOK: 152,77; 192,78; 72,86; 159,73; 132,91; 152,127
SUGÁRZÓ TÖMBÖK: 97,95; 227,181; 236,188; 97,198; 203,220
KINCSEK: 154,102; 219,128; 174,152; 189,160
KAPCSOLÓK: 157,59; 70,86; 149,92; 171,106; 170,99; 212,111; 139,173; 213,115; 77,128; 227,156; 227,188; 124,192; 41,200; 183,196; 196,196; 103,203; 106,222
TELEPORTOK: 69,87; 116,84; 157,73; 158,89; 162,89; 148,92; 156,102; 171,105; 137,113; 178,128; 96,152; 41,198; 97,217

És végül lenne egy kérése is JOE/STA-nak: *Akinek a jól működő BATMAN JOKER, ill. TIR NA NOG van meg, az legyen szíves, freezelje le, és írja meg nekünk az előbbinél a $0800-$0802, és $9FFD-$9FFF-ig terjedő címeken milyen értékek vannak, az utóbbiból pedig a $9FF6-$A001-ig terjedő részt kérnénk kimásolni. Előre is THANKS!*

AMIGA segély

Egri Csaba Dunaújvárosból küldte Amigára a tippet a **Street Fighter 2**-höz. Ha ketten játszunk, akkor menet közben nyomjuk meg a '**P**' billentyűt, és amíg azt kapjuk, hogy *PA-PA-PAUSE*, addig írjuk be: '**7KIDS**'. Játsszuk le a menetet, majd a következő menetet már két egyforma figurával is játszhatjuk.

Most **Steiner Balázs** és **Szántó Tibor** budapesti olvasóink kódjai következnek, már amelyik még nem volt.

BOOM: Nyomjuk le az '**F**' és '**P**' billentyűket. A hatás nem marad el.
MUTANT BUSTERS: A highscore táblába írjuk be: BADMANNERS és örökéletet kapunk. A pályakódok: 1.FATSOUND, 2.SCHACH, 3. JACKAL, 4.MIRACLE, 5. QUIKSILVER, 6. PAIN
OOOPS UP: 1.PO01, DK51, 30F5, FL59, Q058, FA20, 5F6J, CKD4, NF05, 10.DQ4G, DQV8, FDL0, V03D, 49F8, WAQD, X038, VV09, 40F5, X03C, 20.DK49, G8LD, P49X, A0A5,24.39VS

Mayer László Hegyeshalomról is segíteni kíván a szerencsétlen AMIGÓKON.

SYBORG kódok: I.ANACREON: 1610, 1510, 1704, II.KRYPTON: 7564, 5027, 5269, 7235, 4794, III.FACGAN: 0413, 9411, 6855, 9591, 4269, IV.ZORGON: 4640, 4412, 2436, 8883, 5564, 1902, V.TERMINUS: 0722, 4464, 9802, 9972, 2937, 5805, VI. TRANTOR: 6619, 7627, 6765, 0218, 9336, 3704, 4970, VII.SOC: 3610, 2349, 3482, 2613, 7292, 2022, 4425
DELIVERANCE: A második pálya végén lévő fő ellenséget a forgó kések fölötti gömb lövöldözésével lehet elpusztítani. A harmadik pálya végén pedig a pókot kell lőni addig, míg az áramütést nem szenved.

Vilhem Balázs Ecsenyről a **BUGBOMBER 2**-höz küldött kódokat, melyek egy játékos esetén működnek:
Computer-IQ:0: Stage: 11- KKCJDD, 21- KKDNDL, 31- KOGJHD, 41- KOHNHL, C-IQ:1: 11- KCCBBB, 21- KCDFBJ, 31- KGGBFB, 41-KGHFFJ, C-IQ:2: 11-KICICD, 21-KIDMCL, 31- KMGIGD, 41- KMHMGL, C-IQ:3: 11- KACAAB, 21- KADEAJ, 31- KEGAEB, 41- KEHEEJ, C-IQ: 4: 11-IKAJDC, 21- IKBNDK, 31-IOEJHC, 41. IOFNHK, C-IQ:5: 11-ICABBA, 21- ICBFBI, 31- IGEBFA, 41- IGFFFI, C-IQ:6: 11- IIAICC, 21- IIBMCK, 31- IMEIGRC, 41- IMFMGK, C-IQ:7: 11-IAAAAA, 21-IABEAI, 31- IEEAEA, 41- IEFEEI.

Tofán Krisztián Szentesről a **Push Over** nevű nagyszerű logikai játék kódjait küldte el. Gondolom mindenki szívesen fogadja.
1. 00512, 01536, 01024, 0372, 03584, 02560, 02048, 06144, 06656,10. 07680, 07168, 05122, 05634, 04610, 04098, 12290, 12802, 13826, 13314, 20. 15362, 15878, 14854, 14343, 10246, 10758, 11782, 11270, 09222, 09734, 30. 08718, 08206, 24590, 25102, 26126, 25614, 27150, 26638, 40. 30734, 31246, 32270, 31758, 29726, 30238, 29214, 28702, 20510, 21022, 50. 21534, 23582, 24094, 23070, 22558, 18462, 18974, 19998, 19486, 60. 17438, 17950, 16926, 16414, 16415, 16927, 17951, 17439, 19487, 19999, 70. 18975, 18463, 22559, 23071, 24095, 23583, 21535, 22047, 21151, 20639, 80. 28831, 29343, 30367, 29855, 31903, 32415, 31391, 30879, 26783, 27551, 90. 28575, 28063, 26015, 26527, 25503, 24991, 08607, 09119, 10143, 99. 09631. Ja, és itt vannak még a **CLIX CLAX** kódjai is: 2.3518, 3.6382, 4.8427, 5.2385, 6.5924, 7.1267

Kemenes László Budapestről az **Aliens** kódjait súgja meg az érdeklődőknek: 1.7327 G, 2.2727 H, 3.3506 F, 4.2361 F, 5.7150 E, 6.7163 H

Liebe István! Jaj, bocs, azt hittem, levelet írok. Szóval **Sheriff** Vecsésről is küldözget leveleket. Nagy nehezen megtaláltam, hol kezdődik, így mostmár gond nélkül megtudhatjátok a **NEBULUS II.** kódjait.
5.szint: ICEMOUSE, 9.szint: LOVEANDLOVE, 13.szint: GREENTREES. Ezeket a címképernyőn kell beírni. Ha jó a kód, a képernyő egyet villan.
Amateuröknek itt a kezelés: A játék közben a képernyő alsó részén egy ikonsor van, amely jelentése a következő:
1.kulcs: Békánk néha bezárt ajtókkal találja szemben magát.
2.rakéta: Használatával a békánk körberepüli egyszer a tornyot, elpusztítva minden ellenfelet aki az útjába kerül.
3.mágnes: Ha sehogyan sem tudunk feljutni a fentebb lévő platóra, akkor a program figyelmeztet, hogy mágnessel kell.
4.szem: Békánk megnézheti, milyen akadályok várnak rá fentebb (felesleges)
5.Piros béka: Brekkentyűnk nagyobbat ugrik (egyet). Ez elengedhetetlen a játék egyes részein
6.érme: A teleportokat működteti. Rájuk kell állni, és előre nyomni a joy-t.
Ezeket a cuccokat az útközben található csomagokban találhatjuk meg. Minden páros szinten a toronyból lefelé kell jönni az aljáig és ott bemenni az ajtón. A jobb felső sarokban százalékban számolja a gép, hogy mennyire jártuk be az adott szintet. Ha ez 75% alatt van, akkor nem mehetünk be az ajtón, hiába értünk el oda. A pályák teljesítése után jutalom szintek vannak:
1. Békánk egy biciklivel kombinált sárkányrepülővel száguldozik. A szembejövő madarakra rá kell szállni, majd a tojásaikat felszedni **(Szadisták — CoVboy)**, a második felében pedig bombákat kell hatástalanítani úgy, hogy a lufikra rárepülve kidurrantsuk őket.
2. Békánk egy Cowboy szerepében tetszeleg, szedegeti a csomagokat.
3. A víz alatt a bombákat szétlőve kell lavírozni.

PC segély

HANCU maestro Vác city-ből elárulja, hogy a **CENTURION**-ban hol keressük a sok pénzt: a kimentett játékállás 1780-as címétől állítsunk be FFFF-et!

Ímhol egy **POPULOUS II** tipp, by **Négyesi Karesz**, Bp. A fa nevű aranyos varázslat használata igen érdekes. Jó sokat és sűrűn, majd egy tűzoszlop az erdőben — lehetőleg az ellenfél területét gyújtsuk fel, ne a magunkét. Ez az erdőtűz szépen kiirt mindenkit az erdőben: mászkáló embereket, harcosokat, városokat. Ráadásul a hegyoldal sem akadály, nem úgy, mint annyi más varázslatnak...

Deák Zoltán Pestről megosztja velünk **HUMANS** kódjait. (Amigára is jók)
1.darwin, 2.andie pandy, 3.get a life, 4.carlos, 5.howie, 6.mooble, 7.csl, 8.the humble one, 9.pixie, 10.milestone, 11.war war war, 12.j mckinnon, 13.unlucky, 14.blue monkey, 15.red dwarf, 16.bad taste, 17.the kitchen, 18.cj, 19.sort it out, 20.smart, 21.villa3boro2,22.early morning, 23.boro4leeds1, 24.easy life, 25.jims ties,26.parkview, 27.nicenasy, 28.green card, 29.cookie, 30.malcy malc, 31.raving burk, 32. you got it, 34.ministry, 35.mad fraddy,36.bizarre, 37.free scotland, 38.apple juice, 39.payday, 40.bananna moon, 41.bonus, 42.bouncing, 43.no money, 44.a s f, 45.vision, 46.sisters, 47.fast fashion, 48.cargo, 49.rab c nesbitt, 50.rangers, 51.rainbow

Frank Norby Nyíregyházán azt mondja, hogy ha nem közöljük gyorsan a cheatjeit, akkor csökken a CoV színvonala a szemében. Hát reméljük, még a XX.században vagyunk.

ANOTHER WORLD: (milliók közül egy.) **(Nehéz volt kiírni a readme file-ból? — CoVboy)** HTDC, CLLD, XDDJ, FXLC, KLFB, TTCT, KRFK, BRTD, TFBB, TXHF, LFCK, CKJL.
CENTURION válaszok: *What is the capital...Dacia?* — SARMIZEGETUSA, *What is the Capital...Hispania?* — CARTHAGO NOVA, *What is the City...Dalmatia?* — SALONAE, *What is the Southern town...Hispania?* — GADES, *What is the noval battle...Macedonia?* — ACTIUM, *What is the dand battle... Macedonia?* — PHARSALUS

PRINCE of PERSIA: A játékot így indítsuk: PRINCE (space) MEGAHIT. Ekkor a következő cheat-ek működnek: **SHIFT**+'+/—': idő növelése/csökkentése, **SHIFT**+'**W**': bármilyen magasról leeshetünk, **SHIFT**+'**T**': energia növelése, **SHIFT**+'**O**' vagy '**P**': pálya megfordítása.
STONEAGE kódok: 2-BOVIDO,3-SIDULA, 4-BIFISI, 5-LOVUHO, 6-BADEBA, 7-LUFIDO, 8-MAVULU, 9-LODISE, 10-MUFUHI, 11-DIVOBI, 12-MEDIDA, 13-DAFALI, 14-HUVESU, 15-DADOHA, 16-SOFOBO, 17-DIVIDE, 18-SIBASI, 19-BEFEDO, 20-SAVOLI, 21-BUDUSU, 22-LIFOHU, 23-BOVIBE, 24-LIDADA, 25-BIFALO, 26-LEVUSA, 27-MADOHI, 28-LUFIBO, 29-HIVADA, 30-DODALO,31-HIFUSE, 32-DIVEHE, 33-SEDIBI, 34-DUFUDI
Guy Spy: Csináljunk 1 GUYSPY.SAV file-t **(COPY CON GUYSPY.SAV, ENTER,"KUKAC", F6, ENTER — DoT)**, az így beírt kukac hatására ha visszatöltjük az állást, a 2. vagy a 6. pályán fogunk kezdeni.

Huh, talán még belér a **Jim Power** cheatje: Nyomjuk meg a 'P'-t, majd type: '**VELOU**'. Végtelen élet, 'F' pályát vált stb.

masters of orion



Réges-régen, egy távoli galaxisban... Valaki elment a *CIVILIZATION* végére. Elment a végére, mert kifejlesztett minden tudományt, megalkotta a kolonizáló hajókat, és azok szépen le is szálltak a legközelebbi naprendszerben, majd megalapították az első Földfüggetlen települést. Hoppá, egy kicsit előrébbpörgettük az eseményeket, vissza pár évet... Jó! Most itt vagyunk tehát, akár a Földiek, akár más nép vezetőjének szerepében, célunk az egész **Galaxis** feletti uralom megszerzése, eszközeink pedig nagyon tágas keretek között mozoghatnak. Mégsem lehet a programot minden szempontból a nagysikerű *CIVILIZATION* utódjának tekinteni, az okok valószínűleg minden leendő *MASTER OF ORION* játékosnak nyilvánvalóak. Az egész rendszer persze egy jelentős javításon ment keresztül, ezeket a megfelelő részeknél említjük. Az **ORION** bolygónak egyébként annyi a szerepe, hogy a már közhely szintű sci-fi motívum, a *Régiek* fenntartotta galaktikus uralom központja nem volt más, mint ez a porfészek. Tudományos fejlesztés szempontjából sem közömbös hely, de hogy miért, azt egy kicsit későbbre hagyjuk. A magyarázatokba kezdés előtt még fel szeretnénk hívni a figyelmet, hogy öt ellenfél esetén nagyon gyakran megeshet, hogy se szó, se beszéd, a program kiugrik a **DOS**ba, hivatkozván erre-arra. A gondok felmerülhetnek memóriahiány miatt is, nem tudjuk pontosan, nem mi írtuk (**Olyanra is volt példa, hogy egy funkció minden előzetes bejelentés nélkül behalt. Save/Quit/Load után gond nélkül működött. Érdekes... — Bryan**). Mindenesetre nagyon sűrűn mentegessünk, és ha legalább négy-öt órányi játékidő után sem rakoncátlankodik, akkor kezdhetünk megnyugodni. Zene nélküli játékkal a kilépés gyakorisága lecsökkenthető.

A kezdőkép sok gondot nem okozhat, a **CONTINUE GAME**-mel a **QUIT**es kilépéskor automatikusan elmentett SAVE7.GAM file-t hívja vissza.

Nézzük a **NEW GAME**-t. Legfelül a galaxis méretének kiválasztása vár ránk, a kicsitől az óriásig, alatta a nehézségi fokozat az egyszerűtől (SIMPLE) a lehetetlenig (IMPOSSIBLE), végül az ellenfelek száma (maximálisan öt). Ezután a kedvenc fajunk kiválasztása lenne a feladat. Igaz, mindegyikről röviden ír valamit, de a megjegyzések többsége túl elvonatkoztatott, a pontosabb magyarázat megértéséhez még valamennyivel többet kéne tudni a programról, ezért pár oldalt még kell várni, a RACES almenü bemutatásáig. A zászlónk színe a hajóink formáját is módosítja, a nevünk és a bolygónk neve még még annyit sem. Erről jut eszünkbe, tudjuk, hogy a térképen a világító pöttyök csillagokat és naprendszerüket jelölik, de a bolygó és naprendszer kevergetése ugyanúgy megvan a programban is, ahogy a leírásban lesz.

Itt a főmenü. Közepes fokozatig gyorsan ad egy magyarázatot róla, és időnként számíthatunk a gép egyéb megjegyzéseire is (**MASTER'S NOTES**). Nagyon fontos, hogy középen az a rész van, ahol kiválaszthatjuk az űrhajókat, bolygókat, és egyéb objektumokat.

Saját űrhajóra klikkelve megadja az úticélt és az úthoz szükséges időt (Estimated Time of Arrival — azaz **ETA**), valamint hogy milyen hajókból is áll (csak a formák és a darabszám). Nem saját hajók esetén csak a formát és a darabszámot mutatja, illetve egy bizonyos találmány kifejlesztése után az ellenfél gépeinek úticélját és érkezési idejét is.

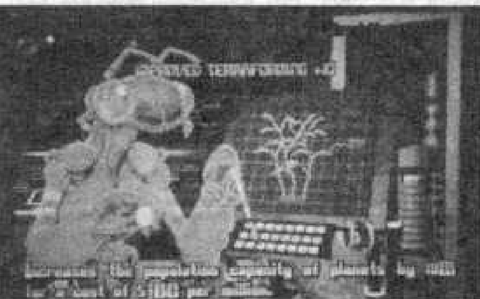
Bolygókra klikkelve oldalt egy kis ablakban többféle információ jelenhet meg. Ha már felderítettük, és még nincs rajta kolónia, akkor a bolygó távolságát (parszekben), környezetét (tundra vagy földszerű, termékeny-e vagy szegény, ORION vagy ARTIFACT, stb.), maximum ráférő lakosságot, valamint a nevét, ha van rajta kolónia, akkor a tulajdonost, lakosságot és a rakétabázisok számát. Ezt is csak akkor tudhatjuk meg, ha egyáltalán már felfedeztük, vagy hajóval, vagy valamilyen **SPACE SCANNER**rel, és az adatok mindig a legutóbbi felderítéskor találtatakat mutatják (**SPACE SCANNER** esetében ez mindig egyenlő az aktuálissal). Ha még nem dugtuk oda az orrunkat, nem mond róla mást, csak hogy milyen a napja, és abból következtetve, hogy általában mire számíthatunk. Ha már kapcsolatba léptünk egy másik fajjal is, akkor kiírja a bolyóikra, hogy az övéké, de több adat megismeréséhez küldeni kellene űrhajót. A bolygók környezete és mérete befolyásolja, hogy mekkora a ráférő maximális lakosság. A legideálisabb a **TERRAN**, a **MAP** menü **ENVIROMENT** sorrendjében lefelé csökkenve a lakosok száma is csökken. Módosító jellegű jelzők is vannak, mivel ez kicsit kiterjedtebb dolog, a kolonizálásnál még visszatérünk rá. Ha a bolygó ki van jelölve, és fel van derítve, egy közelebbi képet is kaphatunk róla, a **kérdőjel**re klikkantva. Új információt ugyan nem ad, viszont látványos.

A jobb oldalon is van egy érdekes kis menü. Azt már elmondtuk, hogy mi látható akkor, ha más, nem saját bolygót választunk ki, és most nézzük azt az esetet, amikor a mienk. Legegyértelműbb a **POP**, ez a lakosság számát mutatja milliókban, és ha egyenlő a feljebb bemutatott maximális lakossággal, akkor egy ideig örülhetünk magunknak. Egyébként valakinek van elképzelése arról, hogy a mi Naprendszerünkbe miért csak 100 millió ember fér? Amikor azért a Marsot sem lehet nagy gond kolonizálni a kezdeti lehetőségekkel, sőt, a végén meg már olyan technika birtokába juthatunk, hogy a gázóriásokon kívül bármelyik bolygót vagy holdat lakhatóvá tehetnék ebben a Naprendszerben... A **PROD**, a termelés egyike a legfontosabb adatoknak, zöldben és zárójelben az össztermelés, sárgában pedig a különböző kiadások utáni nettó termelés. Néha megeshet, hogy a sárga túllépi a zöldet, például ha valaki a tartalékokból átadott valamennyit a bolygónak.

Alatta sok **csík**, hat rövidítés, egy kis kép, valamint három gomb van. A csíkokkal az adott rövidítés által a termelésből lefoglalt értékeket állíthatjuk át. Egy csík növelése nagy valószínűséggel maga után vonja egy másik csík csökkentését, ezt megakadályozhatjuk, ha a rövidítésre rákattanunk, pirosra váltva mind a csíkot, mind a rövidítést. A rövidítések, a három alattuk lévő gomb, és jelentésük:

- **SHIP**: hajó vagy csillagkapu építése. A csík másik oldalára azt írja ki, hogy (feltéve ha átirányítottunk valamennyi termelést erre a csíkra) mennyi időbe telik az adott típus megépítése. Ha nincs odairányítva semmi, akkor NONE, azaz nem fog építkezni. Valamilyen gond miatt az is előfordul, hogy ha új modellt tervezünk, és alul, a típus-választásnál kiderül, hogy ebből többet is tudna egy évben, ajándékba kapunk pár ilyet. Az ajándék lehet, hogy túl erős szó, mert azért a termelésből elvonja utólag az összeget, de mekkora öröm is volt, amikor egy töltelékhajót terveztünk a játék végefelé, hogy a többi modellt kiiktathassuk (már nem volt szükség hajóra, mivel a galaxis nagy része már a mienk volt, és a bolygókat jól védték a rakétabázisok), és a következő fordulóban „ajándékba" kaptunk 263 kisűrhajót, lefoglalva a hajók fenntartásához szükséges óriási összegeket...
- **DEF**: Bolygónk védelmét nemcsak az orbitális pályán állomásozó hajóinkra, hanem magára a bolygóra is bízhatjuk. Építhetünk rakétaállásokat (mint ahogy az intróban is kinéznek) és bolygókörüli pajzsot is. A pajzzsal több sebzést bírnak ki a csatában a védelmi állások, és egy ideig megóvja a bombák hatásaitól a populációt. Lecsökkenti még a földi támadásra szánt ellenséges csapatok számát is. Jobboldalt megjelenhet egy adat, hogy mennyi évbe telik egy rakétabázis építése (X év vagy X/év), vagy az, hogy **SHIELD**, ilyenkor a pajzsot építik, esetleg az, hogy *UPGRD*, ilyenkor meg vagy a rakétabázisokat, vagy a pajzsot újítják fel az újonnan felfedezett technika szintjére.
- **IND**: A termelést nem mások szolgáltatják, mint a GYÁRAK. De, tényleg a gyárak! Hihetetlen, mi? A gyárak számának növelésével meg a termelés is növekszik. Na jó, nem lehetünk ennyire kegyetlenek, hogy ilyen ömlesztve adagoljuk a bonyolult információkat. A már ismertetett termelési számon kívül a jobbfelén írhat még ilyet, hogy MAX, ekkor következő fordulóban már a lakosság száma alapján meghatározott maximum gyáregység számot el fogjuk érni, ha meg RESERV, akkor egyenesen a tartalékba termelünk (ezzel a **PLANETS** menüben foglalkozunk).
- **ECO**: Bolygónkon igaz, hogy a termelés szépen zajlik, csak hát azt mindenki tudja, hogy az ipari hulladék nem túl egészséges. **ECO** növeléssel tisztántarthatjuk a planétát, így utat nyitva a bolygó lakosságának növekedéséhez. Ilyenkor a jobbszárny *CLEAN*t mutat, és valamennyivel nő is néha a populáció (amíg el *nem* éri a bolygó adta maximális lehetőséget). Ha a szükségesnél kevesebbet teszünk az **ECO**ra, az ipari hulladék csak gyűlik, gyűlik, a lakosság meg döglik, döglik. Szerencsére van olyan önálló a kedves computer, hogy a katasztrófák elkerülése végett automatikusan mindig ráteszi a minimális értékre az **ECO**t ahhoz, hogy a

WASTE-et, a hulladékot eltakarítsák. Ha erre egy forduló nem elég, akkor a következőben is. Ha pedig a szükségesnél többet adunk, és a lakosság növekedéséhez szükséges pénz is megvan, akkor lélekszámban gyarapszunk, a ráfordított termelési (pontosabban pénz) egység, BC, és a bolygó tulajdonságainak függvényében.



A technika és a tudomány eheti újdonságainak köszönhetően *TERR*, mi több, *SOIL* és *ATMOS* írás is felbukkanhat az elektronágyúk tüzében. A *TERR* alatt azt kell érteni, hogy egyre lakhatóbbá teszszük a bolygót, ám a planetáris átalakításhoz is pénz kell, így valamennyit rá kell fordítani a termelésből. Az ilyenfajta új technika kifejlesztésekor automatikusan felteszi a kérdést, hogy belekezdjen-e a terraformálásokba, és csak nemleges válasz esetén kell nekünk törődni az ilyesmikkel. A *SOIL* is hasonló, ekkor a bolygó talajának méretét és milyenségét változtatja, lásd a *GAIA* és *FERTILE* (**SOIL ENRICHEMENT TECH**) részeket a tudományoknál. Az *ATMOS* pedig a *HOSTILE* bolygókat fogja *MINIMAL*re változtatni. Ha már kifejlesztettük az ipari hulladék nélkül dolgozó gyárakat, NONE felirat esetén nem kell megijedni, azt jelenti, hogy nincs szükség egy darab BCre sem az ECO területén. Az egyik fajnál, a *SILICOID*oknál ez még hamarabb megjelenhet, mert ők immunisak a környezet káros hatásaira, nem bánja a populációt a sok hulladék. Még náluk is szükség van azért a növekedéshez a tiszta környezetre, emiatt azért nem akkora előny.

- **TECH**: Mindenkinek feltűnt, ez van majdnem legalul? Erős ám az okosok birodalma! Hiszen az új tudományok kitalálása nagyon is sokat segít a játék megnyerésében. De a kutatóknak is kell pénz, és a rájuk szánt BC. Egy BCért általában egy RPt kapunk, ez alól kivételt képez a *PSILON* nép, akiknél másfelet, és az olyan bolygó, amelynek nevében vagy ARTIFACT vagy ORION jelző van, mert ARTIFACT esetén kétszeres, az ORION bolygón pedig négyszeresét kapod viszsza RPben.
  - **SHIPS** gomb: Ugyanaz a hatás érhető el, ha a kis képet macerálod, miszerint változtatja, hogy melyik hajótípust, esetleg űrkaput építse a dokkban.
  - **RELOC** gomb: Egy hajót megépítése után azonnal át lehet irányítani egy kívánt bolygóra, eléggé egyértelmű a használata.
- **TRANS**: Ha fejlett bolygónkról át szeretnénk pakolni pár millió lakost az új kolóniára, nem rossz módszer a **TRANS**-t használni. Ugyanezzel lehet földi támadást (tehát kiló katona üvöltve rárohan az ottani lényekre, és nem űrharc) intézni a szomszéd bolygókra, a feltétele az, hogy legyen ott kolónia, ismert hely legyen, azaz már volt ott űrhajónk, és hasonló környezeten tudnánk kolonizálni is. A földi csata lefolyása nem túl bonyolult, itt is elmondhatjuk. Egyik oldalra állnak a mieink, a másikra az ellen. Felszereléstől függően mindenki kap valamennyi bónuszt, és a kapott értékeket a katonák számától függően összeveti, a nyertes nyer, a vesztes veszít, és elveszti minden emberét, akit odaküldött. Számítsunk arra, hogy nem mindenki tud majd leszállni, a bolygókörüli pajzs, és a maximális lakosság a bolygón is módosító tényező. Sok előnye van a bolygókörüli bombázással és teljes kolóniaelpusztítással szemben, pl. ha van olyan tudománya, amit mi még nem ismerünk, megkapjuk, a gyárak, bázisok és pajzs érintetlen marad, meg sokkal gyorsabb az elfoglalása. Figyelmeztető villogásokat ad le a gép, ha a kívánt csapatszám nagyobb, mint amennyit az a bolyó el tud látni, amivel nem mindig muszáj törődni, mert pár millió csak belehal a harcokba.

Ideje megnézni a legalsó menüsort:

- **GAME**: A játék kimentése, betöltése, befejezése (kiugrás a címképre), zene meg ilyesmik állítása. Szóval egyértelmű mind.
- **DESIGN**: Hatféle hajótípusunk lehet egyszerre, a játék kezdetekor a következőt kapja mindenki: *SCOUT*, *FIGHTER*, *DESTROYER*, *BOMBER*, *COLONY SHIP*. A *SCOUT*on és a *COLONY SHIP*en kívül komoly vezér nem nagyon választ ezek közül, hacsak nem a gyors kezdeti terjeszkedésre vállalkozik, ami közepes galaxistól felfelé és kevés ellenféllel szemben lehetetlenség. Ahhoz, hogy tervezni tudjunk, kell lenni legalább egy szabad típusnak, ha nincs, előbb helyet kell csinálnunk (lásd a **FLEET** menünél). Új modellek építése erősen összefügg a tudomány előrehaladottságával. Az almenük kiválasztásakor táblázatok bukkannak elő, melyekben majdnem mindig közös a következő pár sor felül:
  - COST: mennyi BCt igényel pluszban a hajó megépítése, ha ezt rátesszük
  - SIZE: mennyi helyet fog elfoglalni a hajó szabad űrteréből
  - POWER: ez egy olyan rész, aminek gyakorlati hasznát nem láttuk ugyan, de a jelentését nem volt nehéz kitalálni. Mennyi energiát foglal le a gépből. Jelentősége esetleg a hajóméret korlátozásában van.
  - SPACE: Abszolút kérdőjel.

  Nézzük magukat az almenüket, és ha van valami új a táblázatában, azt is:
  - **COMPUTER**: A csataszámítógép típusa, MARK I-XV-ig. Ebből számítja ki a támadás szintjét, azaz a lövések pontosságát. Nem muszáj szerelni a gépre, ha nem igazi harcokra szánjuk.
  - **SHIELD**: Osztályától függően 1-15 sebzest fog fel minden egyes támadásból.
  - **ECM**: A rakétavédelem szintjét növeli, kb. tízig mehet. Ha van **LIGHTNING SHIELD**, akkor felesleges.
  - **ARMOR**: Hajónk méretétől és páncélzatától függ teljes mértékben az a sebzés, amit elpusztulás nélkül kibír. A hajók méreteit ugyan nem, de a páncélok minőségét tudjuk változtatni. Kezdetben van a *TITANIUM*, ez helyet sem foglal el, meg a hajót is hamar szétlőhetik. Minden egyes páncélból van egy ún. kettes számú változat, amely csak mennyiségileg változtat a páncélzaton. Messze többet foglal el, mint az egyes számú verzió, de a védelme olyan, mint a következő fajta páncél egyes formája.
  - **ENGINE**: Az űrhajóban is fontos alkatrész. Ettől függ, hogy fordulónként mennyit mehetünk (de nem csatában). A hajtóanyag a másik korlátozója mozgásnak, attól az függ, hogy mekkora az a távolság, amekkorára eltávolodhatunk a legközelebbi kolóniánktól. A hajtóanyagot itt ugyan nem jelöli, csak megemlítettük. Két másik fontos dolog, amiben van szerepe a motornak, a manőverezés és a sugárvédelem. Nem sugárzás, csak sugár, mint lézer vagy egyéb nem rakétaforma lőfegyver. A WARP után írt számnál eggyel kevesebbet hozzáad a **BEAM DEF**hez, és meg van határozva, hogy pl. az IMPULSE meghajtóval ellátott hajónak a manőverezése maximum hetes lehet alapban. A táblázata egy új dolgot is mutat: NUM. ENGINE, és ennél az egynél még összefüggést is találtunk a SIZE és SPACE között. Meg kell szorozni a NUM ENGINEt a SIZE-zal, hogy megkapjuk a SPACE-t. Gyakorlatilag ez azt jelenti, hogy ááá. Elfelejtettük. Pedig nagyon-nagyon fontos volt.
  - **MANEUVER**: A manőverezés kb. fele a COMBAT SPEEDet határozza meg, azazhogy mennyit léphetünk egy körben, a másik fele pedig hozzáadódik a **BEAM DEF**hez. Egyes manőverezés esetén az egész a COMBAT SPEEDhez adódik. Van olyan speciális felszerelés (pl. **INERTIAL STABILIZER/NULLIFIER**), amely növeli az értékét, meghajtómotortól függetlenül.



  - **WEAPON**: Itt már kapunk alapba is egy táblát. Négyféle fegyvert zsúfolhatunk be egy hajóba, ha ráfér. Mindegyikből akár többet is, ezt a COUNT alatti nyilakkal szabályozhatjuk. A rémisztőbbnél rémisztőbb nevek emellé kerülnek, majd a fontos sebzés (DMG) és hatótáv (RNG) adatok után a gép megjegyzései olvashatók. A változatosabbnál változatosabb fegyvereket a tudományos részben tanulmányozzuk valamennyire. **WEAPON** kattanás után megjelenő új tábla nem okozhat gondot: MAX — mennyi fér ebből maximum a hajóra (ez volt az egyedüli új pont a táblán).
  - **SPECIAL**: Különleges felszerelések, pl. kolonizáló-egységek, javítószerkentyűk, stb. A tudománynál részletezzük.
  - **MÉRET**: Űrhajód méreteitől a sebzésen, áron és szabad helyen kívül függ még a **BEAM DEF** is. Kisméretű hajóval kapunk +3 **BEAM DEF**et, közepessel csak +2-t, satöbbi az óriási +0-ig. NAME és alatta. Ezek amolyan összegzések, a **SHIP COST** az összköltségét mutatja, a **TOTAL SPACE** a teljes, méret által biztosított hely, és ebből megmaradt az **AVAILABLE SPACE**. Ez volt a legkomplikáltabb.
- **FLEET**: A típusok felügyelete a legkönynyebben ebből a menüből hajtható végre. Itt lehet őket törölni (**SCRAP** és utána csak rámutatunk a halálraítélt modellre), itt nézhetjük meg legkönnyebben, hogy melyik bolygónál melyik típus és abból hány állomásozik (**IN ORBIT x**), illetve hova tart (**MOVING TO x**). A bal alsó sarokban egy **SHIP MAINTENANCE COST** felirat arról tájékoztat, hogy a teljes flotta összfenntartási költsége ennyi meg ennyi buckazoid évenként. **SPECS** gombbal azt a menüt kaparhatod elő, ami a **DESIGN**nál is megjelenik, mikor megvan mind a hat típus. A kép és a típusból létező hajószám mellett a neve, egy nagy-nagy **SCRAP** gomb, és halom, már a tervezésnél elmagyarázott adat szerepel. Utána a fegyverei, végül a speciális felszerelése és az ára.
- **MAP**: Nagy részét a galaxis térképe foglalja el, és a naprendszerek jelölése a baloldalt látható gombok állapotától függ. A gombok alatt jelmagyarázat szerepel. **COLONIES** állapotban kis zászlókat tűzköd ki a csillagokra, jelölvén, hogy

kinek is áll az uralma alatt. Innen lehet megtudni kapcsolatteremtés nélkül azt is, hogy melyik nép lesz a vetélytársunk. **ENVIROMENTS** esetén a már említett, és még említésre kerülő bolygófelszínről ír a már felfedezett bolygókon. A jelmagyarázatnál a jobb oldali oszlopon szerepel egyébként az a környezeti tényezősor, amire baj nélkül le tud szállni a standard koloniás hajó. **MINERALS** gombbal termelési és tudományos plusszal/minusszal megáldott/megátkozott naprendszereket irogatja ki, természetesen csak akkor, ha már ott jártunk, és talált is valamit a felderítőhajó. A tulajdonságok jelentését lejjebb a kolonizálásnál (hű de nagyon kiváncsiak lehettek már arra a kolonizálásra).



- **RACES**: Előbb-utóbb eljön a pillanat, hogy valaki idegen kopog úrhajód szélvédőjén. Az ablaktörlőt bekapcsolod, és integetsz az egyre gyorsabban távolodó, és egyre jobban szitkozodó zöld marslakónak. Létrejött a kapcsolat. Ilyenkor valamelyik pofa szól hozzánk, általában diplomatát szabadítva a nyakunkra. Életbe léphet a **RACES** almenü. Az öt ablakban a velünk kontaktusban lévő faj legtipikusabb példányának fényképe, alatta pedig a faj neve. Nem sokkal messzebb a hozzánk viszonyuló hadiállapotuknak jelzése, ami lehet ALLIANCE — szövetség, csak jó viszony esetén; NON-AGGRESSION PACT — megnemtámadásiszerződésehheziskell egy jó adag indulat; WAR — háború; FINAL WAR — soha be nem fejezhető háború. A legutolsóhoz fűznénk csak annyit, hogy ez csak abban az esetben következhet be, ha a Galaktikus Főtanács döntését nem fogadjuk el. Ilyenkor mindenki azonnal végső háborút indít ellenünk, és a cseréjének, valamint diplomáciának lőttek (át lehet képezni a diplomatákat kémmé és szabotőrré). A színes vonal finomabb viszonyulást képes tükrözni. Középen azt is szép angol szavakba önti. Ronthatunk a helyzeten, ha naprendszereiket elfoglaljuk, hajóikat lelőjük, kémkedünk vagy szabotálunk és elkapnak, illetve ha megszegünk egy-két régebbi egyességet. A javítás anyagi keretek közt érhető el a legkönnyebben, de a pontos módját köd fedi.

Fontos részhez, a kémkedéshez értünk. A kémek számát egyes fajoknál a kis csikkal szabályozhatjuk, ami a viszonyvonal alatt van. Balra a csiktól a jelenlegi kémszám virul, jobbra az évenkénti kémkiképzés összlétszáma. Ezalatt pedig parancsokat adhatunk a kémparancsnokoknak:

- **HIDE**: Rejtőzzenek. Ezt akkor ajánljuk, ha békés kapcsolatra vágyunk a szomszédokkal, de régebben már termeltünk kémet. Ha nagyon jó a védelmi rendszerük, akkor is ezt szokás használni, mert szépen felhalmozzuk raktárra a kémeket, majd egyszerre bevetjük őket, így jóval nagyobb az esélyünk, hogy valamelyiknek sikerül.
- **SABOTAGE**: Itt a kémek egyben szét tudják szedni az ellenséges rakétabázisokat, gyárakat, sőt, zavargásokat is tudnak szítani. Egy kém egy sikeres lázítása a nyugtalanságot az adott bolygón 1%-kal növeli, ha ez az érték eléri a 100-at, a naprendszerben forradalmárok veszik át a hatalmat, és ugyanúgy le kell őket verni földi csapatokkal, mintha a naprendszert ellenséges fajok uralnák. Különleges eset az is, ha egy fajnak az utolsó bolygóját is fellázítottuk. Ekkor az uralkodót megölik, és újat választanak, új tulajdonságokkal (az uralkodói tulajdonságokról a kémkedési pontnál tudhatunk meg többet). Ezenkívül a kapcsolatunk a fajjal semlegesre visszamegy, a cserszerződés megszűnik. Egész jól eljátszogattunk, amikor csak egy naprendszert kellett volna elfoglalni az ellenfelek teljes megsemmisítéséhez, és a fél lakosság már nekünk kémkedett. Minden évben lázongtak egyet, minden évben jött új uralkodó. A lényeg a kreativitás...
- **ESPIONAGE**: Ez az ellenfélnek közvetlenül nem árt, ám nekünk jóval többet használhat. Ha be sikerül jutniuk a másik fajnak egy adatbázisába, szép sorban megkaphatjuk azokat a tudományokat, amiket ők már igen, de mi még nem ismerünk. A másik előnye, hogy a **REPORT** menüpontnál friss információkat kapunk. Egyben nézzük is meg, mik azok. A kép alatt az a két tulajdonság van, ami a vezetőjüket jellemzi. A felső a magatartása, ez lehet XENOPHOBIC — nem nagyon bízik a többi fajban, és nem is szereti őket, ERRATIC — kiszámíthatatlan, PACIFIST — naezmegmi, HONORABLE — becsületes, RUTHLESS — kegyetlen, AGRESSIVE — aggressive. A másik sor kedvenc cselekedeteit jelzi: MILITARIST — ólom- és kevésbé ólmos katonákkal játszadozik; DIPLOMAT — diplomázik; EXPANSIONIST — néha felfújja magát, hogy nagyobb látszódjék, néha meg a birodalmat tágítgatná; INDUSTRIALIST — ő a gyárosok ideája, nagy pocakkal, szivarral a szájában és cilinderrel a fején, mellette a franciakulcsot szorongató, olajosképű munkás, koszos kezeslábasban és kezében szorongatja a barna svájcisapkáját; TECHNOLOGIST — sok-sok habfürdőt használ fürdéshez a lányokkal. Az érdekes adat alatt látható, hogy ez az érdekes adat, és a többi mikori, legalul meg szövetségeseik (ALLIANCES) és ellenségeik (WARS). A kép többi részét a már ismert tudományaik felsorolása foglalja el. Egy keppel vissza.
- Az **AUDIENCE**-szel audienciét kunyizhatunk a vezetőtől, feltéve, hogy még van diplomatánk. Ha háborúban állunk vele, a *PROPOSE TREATS/PEACE TREATY*-vel járhatunk a legjobban, egyébként más választásunk is lehet. Kereskedelmi vonalon alkotni valamit a *FORM TRADE AGREEMENT*tel lehet, a *THREATEN/BREAK TREATY OR TRADE*-del az egyezményeket bonthatjuk fel, illetve ijesztgethetjük azzal, hogy letámadjuk. Szerencsésebb esetben inkább pénzt ajánlanak fel, ha meg nem jött be, akkor harc. *OFFER TRIBUTE*-tal a helyzetünkön csak elméletileg lehet javítani, mert a plusz pénz vagy technológia csak gazdagítja őket, a szívüket nem lágyítja meg. *EXCHANGE TECHNOLOGY* segítségével technológiákat csere-beréihetünk, mi választhatunk az övéiből, s neki is választhatunk, csakhogy mi cserébe mindig a legjobbakat kell, hogy adjuk. A *PROPOSE TREATY* alatt van olyan is, hogy *DECLARATION OF WAR ON ANOTHER RACE*, meg *BREAK ALLIANCE WITH ANOTHER RACE*. Ezekre a kérésekre lehet, hogy igennel reagál, de csak akkor, ha cserébe odaadjuk amit kérnek.

Szándékosan hagytuk a végére a *SECURITY* megbeszélését, ugyanis erről egész szépen megfeledkeztünk, majdnem ki is maradt a leírásból. A számítógépek teljesítményének növelésével a *SECURITY*ra egyre kevesebbet kell ráfordítani, sőt, a végére nekünk már 0% termelési lefoglalás esetén is az ellenséges kémelfogási biztonság 99%-os lett (itt számítottak az **ADVANCED x TECHNOLOGY**k is).

És most ideje lenne elmondani a különbségeket a fajok között, hogy a választás jobban igazodhasson az igényeinkhez a játék elején.

- *EMBER*: Első játékként ezt ajánljuk, mert akkor semmi nagy pluszra nem szokunk rá, és anélkül is képesek leszünk jól szerepelni. Amit ő tud a legjobban, az az, hogy általában hallgatnak a diplomáciai kéréseire, sokszor tud kicsikarni megnemtámadási szerződést, és egy jó kis cserét.
- *MRRSHAN*: pompás cicafélék, jó fegyverekkel. Kábé a fele RPt kell csak költeniük a **WEAPON** kategóriába tartozó technológiák kifejlesztésére, és a választási lehetőségük is nagyobb ezen a csoporton belül, ugyanis még nem említettük, de normál fejlesztési módszerrel messze nem ismerhető meg az összes tudomány.
- *SAKKRA*: A lakosság növekedésének üteme majdnem kétszeres, és a **PLANETARY** csoportba tartozó technológiákban verhetetlen. Majdnem mindet kifejlesztheti, és csak 3/4 annyi RPbe kerül neki, mint a többieknek.
- *PSILON*: Nála egy kicsit lehet, hogy eltúlozták az előnyt, mert kétszer annyi RPt kap egy BCért, mint mások. És ha ráadásul övé ORION is... Azon a bolygón akár 10-15000 RPt is kitermelhet egy évben! Átlagosan többféle technológiát is fejleszthetnek ki maguktól.
- *ALKARI*: Ezek a madáremberek a **PROPULSION** ágazatban remekelnek, és a hajóépítési költségeknek csak a 80%-t kell fizetniük.
- *KLACKON*: Annyit termelnek, mintha kétszerannyi lakosa lenne a bolygónak.
- *BULRATHI*: A földi harc szerelmesei, valószínűleg alapban kapnak ehhez egy szép nagy bónuszt. Azonkívül az olyan technológiák kifejlesztéséhez, amiket földiharcban lehet használni, az eredeti RP-nek mindössze 2/3-a szükséges.
- *MEKLAR*: Mivel a robotok legjobb rokonai, induláskor megkapják az IMPROVED ROBOTIC CONTROL II-t, így egymillió lakos két gyárat is üzemeltethet. A többi IMP. ROBOTIC CONTROL kifejlesztéséhez is csak a normális 3/4-t használják fel.
- *DARLOK*: Kitűnő kémek, a **RACES**ben kb. kétszerannyi kémet kapunk ugyanannyiért, mint másik fajoknál. A *SECURITY* is magasabb.
- *SILICOID*: Előnyeik ismertetése megtörtént az **ECO** pont részletezésénél



- **PLANETS**: Mmmm, mekkora táblázat. Az első két oszlop nem szorul különösebb magyarázatra, a többit azért elmondjuk. A harmadik a populáció változását mutatja, a számok az előző évhez képesti növekedést/csökkenést. Utána a **FACT** a gyárak száma, a **SHD** a bolygókörüli pajzs típusa (római számokkal), a rakétabázisok száma, az ipari hulladékok száma, aztán a termelés, a legyártandó hajók neve (**SPACE DOCK**), végül a bolygó egy-két extrájának felsorolása (ha van).



Érdekesebb a bal alsó sarok, itt a kiadásokat összegzi. Mindegyiket százalékban, és figyeljünk arra, hogy a rakétabázisok elég jelentős összegeket lefoglalnak. Hová is kerülhetett volna a bevétel, ha nem a kiadás mellé? Ezután a tartalék-takarék csodái várnak ránk. Azt már írtuk, hogy az ipar túltermelését automatikusan ide teszi. Itt viszont akkor is lehet pakolni a takarékba, ha nem vagyunk annyira jó helyzetben. A legfelső, ismerős csík szolgál erre, ahol az évenkénti intergalaktikus malackába dobandó összeget határozzuk meg. Ezt felügyelhetjük a **RESERVE** felirat melletti összeggel, és a **TRANSFER**rel pedig megjutalmazhatjuk egy bizonyos összeggel az arra érdemes naprendszert.

- **TECHNOLOGY**: Ne számítsatok arra, hogy sokat beszélünk majd az egyes találmányokról, mivel ebben a programban még a **CIVILIZATION**nél is jóval több technológiát alkottak *MICROPROSE*-ék. Az is igaz, hogy sok érdekeset nem lehetne elmondani egy BATTLE COMPUTER MARK II-ről a BATTLE COMPUTER MARK I elmagyarázása után... Ha termeltünk néhány RPt, megjelennek tudósaink képviselői, és munkára fenik a fogukat. A **TECH.** menüben adhatjuk meg, hogy teljes kapacitásuknak mekkora részét szánják erre-arra a tudományágra. Hat ág van:
- **COMPUTERS**: számítógép
- **CONSTRUCTION**: építés, vagy hogy mondják magyarul
- **FORCE FIELD TECHNOLOGY**: erőtér-tech
- **PLANETOLOGY**: bolygótan
- **PROPULSION**: meghajtás
- **WEAPONS**: fegyverek

Mellettük a kis izzó az előkészületeket jelöli, ha kigyullad, már százalékokban figyelhetjük a haladást. Alattuk az évenkénti kutatási pontok összegét szemlélhetjük, baloldalt meg az egyes ágakban már kifejlesztett és az épp fejlesztés alatt álló tudományokat és azok lényegeit olvashatjuk el újra. A ráfordítás csíkjaitól jobbra a tudományág előrehaladottságát mutatja abszolút mértékben. Száz mínusz egyig megy, ekkor már MAX feliratra fog váltani a kis izzó. Olyan még nem fordult elő, hogy végig, mind a 99-ig normális tudományokat fejlesztgethessünk, egy bizonyos idő után előjönnek a már ismert **ADVANCED x TECHNOLOGY**k, az x helyébe a megfelelő tudományág nevét tessék képzelni. Figyelem! Egy nap arra figyeltünk fel, hogy VAN hasznuk ezeknek is, a SECURITY szépen felkúszott 99%-ra! Az új tudományok szerzésének többi módját már leírtuk a földi harcnál illetve a kémkedésnél, kivéve kettőt, az egyiket a GNN híradó hírei közt mondjuk el (a rend kedvéért), a másikat meg akkor ismerhetjük meg, ha az ORION bolygó őrét sikeresen legyilkoltuk, s kolóniát alapítunk a Régiek trónbolygóján.

Elmondanánk, hogy az érdekesebb fejlesztések mire jók:

COMPUTER:
- **BATTLE SCANNER**: Ad egyet az *ATTACK LEVEL*hez, és csata közben megtudhatjuk a másik űrhajójának adatait.
- **DEEP SPACE SCANNER**: kolónia közelében 5 parszekes körzetben, hajó körül egy parszekes körzetben jelzi az idegen hajókat.
- **IMP. SPACE SCANNER**: Az előző, de a körzet 7 parszek és két parszek, valamint a hajók irányát és ETA-ját is jelzi.
- **ADV. SPACE SCANNER**: Mint az előző kettő, 9 és 3 parszekes hatótávval, és a bolygókat is felfedezi.
- **ECM JAMMER y**: y egytől tízig, ennyi szintet ad a *MISSILE DEF*jéhez a hajónak.
- **BATTLE COMPUTER MARK y**: y egytől kb. tizenegyig, ennyit az *ATTACK LEVEL*hez ad.
- **TECHNOLOGY NULLIFIER**: 2-6 szinttel csökkenti az ellenfél számítógépét.
- **IMPROVED ROBOTIC CONTROLS y**: y gyárat tud működtetni egymillió lakos, nekünk maximum a nyolcat sikerült elérni. A gyárak átállítása is pénzbe kerül.
- **HYPERSPACE COMMUNICATIONS**: Menet közben is megváltoztathatjuk a hajónk útirányát. Jelentős előny.

CONSTRUCTION
- **RESERVE FUEL TANKS**: 3 parszekkel távolabbi helyekre is eljuthat. Ilyennel van felszerelve az induló **SCOUT** is, nem árt, ha eleinte a kolonizáló hajókat is ellátjuk ezzel.
- **IMP. INDUSTRIAL TECH y**: y BCbe kerül csak egy gyáregység megépítése. A legjobb a kettes, ám megeshet, hogy egyes is van.
- **REDUCED INDUSTRIAL WASTE y%**: az ipari hulladéktermelést lejjebb szorítja y%-kal.
- **INDUSTRIAL WASTE ELIMINATION**: Ez a legfejlettebb változata, az ipar nem termel hulladékot többé.
- **AUTOMATED REPAIR SYSTEM** és **ADVANCED DAMAGE CONTROL**: Az ilyennel felszerelt hajók minden egyes kör végén sebpontjaiknak 25, illetve 50%-t visszakapják.

PÁNCÉLOK, HAJÓ ÉS EMBER:
TITANIUM, DURALLOY, ZORTIUM, TRITANIUM, ADAMANTIUM, NEUTRONIUM: A NEUTRONIUM 300%-nyi sebzést ad a titánhoz képest, az ADM. 200%, a többi lefelé ötvenesével.
FÖLDI HARC BÓNUSZOK: BATTLE SUITS, ARMORED EXOSKELETON, POWERED ARMOR.

FORCE FIELD
- **CLASS y DEFLECTOR SHIELDS**: 1-15 pontnyi sebzést fognak fel a hajók és a rakétabázisok egy támadásból.
- **PERSONAL DEFLECTOR SHIELD** és **PERSONAL BARRIER**: földi harchoz adnak bónuszt.
- **PLANETARY SHIELD y**: A bolygót ért támadásokból levon y-t, kumulatív a rakétabázisával. Max XX.
- **REPULSOR BEAM**: Ellenséges hajókat egy mezővel visszatolja, hatótávja 1. Bolygókra lenne érdemes pakolni, de azt nem lehet.
- **CLOAKING SHIELD**: Szinte láthatatlan lesz a hajó, +5 a **MIS** és **BEAM DEF**-hez.
- **STASIS FIELD**: Az ellenfelet egy körre lefagyasztja.
- **BLACK HOLE GENERATOR**: Megsemmisíti az ellenfél 25-100%-t, —2% a pajzsának szintjeiként. Jó lenne, csak nehéz, és nagyon rövidtávú.
- **LIGHTNING SHIELD**: Az ellenséges rakéták 100%-t megsemmisíti, —1 a rakétát kilövő csatagép szintjeként. Szuperjó cucc.

PLANETOLOGY
- **CONTROL x ENVIROMENT**: Le tudunk szállni az x környezetű bolygókon.
- **ECOLOGY RESTORATION**: 2 adag hulladékot megsemmisít egy BCért
- **IMP/ENHANCED/ADV/COMPLETE**: 3, 5, 10, illetve 20 hulladékegységet egy BCért.
- **IMPROVED TERRAFORMING +y%**: y%-kal növeli a bolygó max lakosságát, ha később kifejlesztünk egy kevésbé fejlett TERRAFORMINGot, hatástalan lesz a bolygókra.
- **COMPLETE TERRAFORMING**: 120 millióval növeli a max lakosok számát, 2 BC per millióért.
- **ATM. TERRAFORMING**: 200 BCért a *HOSTILE* környezeteket átalakítja *MINIMAL*lé.
- **SOIL ENRICHEMENT**: Növeli a bolygó méretét 25%-kal 150 BCért, és a lakosság növekedésének üteme is másfélszer olyan gyors lesz. FERTILE-lá válik a normális bolygó.
- **ADVANCED SOIL ENRICHEMENT**: *Gaiává* válna a bolygó, ha valamit is csinálna ilyenkor a gép. Nekünk valahogy sosem akart működni.
- **CLONING/ADV. CLONING**: 10, illetve 5 BCért növeli a lakosságot 1 millióval.
- **BIOLÓGIAI FEGYVEREK**: DEATH SPORES, DOOM VIRUS, BIO TERMINATOR — támadásonként 1, 2, 3 millió lakost pusztít el.
- **BIOLÓGIAI FEGYVEREK ELLENSZEREI**: BIO TOXIN ANTIDOTE, UNIVERSAL ANTIDOTE: támadásonként 1, 2 millióval csökkenti az áldozatok számát.

PROPULSION
A meghajtások nevei sorban, valószínűleg egy-két darab hiányzik: RETRO (ez az alap, manőverezése 1, körönként 1 parszeket mozoghat), NUCLEAR, SUB-LIGHT, FUSION, IMPULSE (man. V), IONIC, HYPERSPACE (man. IX). A hajtó-

In the year 3210 the Humans form a new colony

anyagoktól meg az függ, hogy maximum milyen messzire mehet a kolóniáktól, és automatikusan a legjobbal tölt fel minden hajót, így emiatt nem kell újakat tervezni. A hatótáv sorban eggyel nő, a legutolsó pedig végtelen hatótávú: HYDROGEN, DEUTERIUM, IRIDIUM, DOTOMITE, URIDIUM, REJAX II, TRITHIUM, THORIUM.

- **WARP DISSIPITATOR**: Találatonként eggyel lecsökkenti az ellenfél sebességét.
- **INTERGALACTIC STAR GATES**: Hasznos móka. Ha két naprendszerünkben van ilyen, akkor köztük egy kör alatt átérnek a hajók.
- **HIGH ENERGY FOCUS**: Nagyon hasznos. Hárommal megnöveli a hatótávját minden fegyverének annak a hajónak, amely fel van ilyennel szerelve.
- **IONIC PULSAR**: Minden környezetében lévő hajón sebez 10-et plusz 1/csoportban lévő hajónk.
- **INERTIAL STABILIZER/NULLIFIER**: ha a hajónk fel van ilyennel szerelve, +2-t/+4-et kapunk a manőverezéshez.
- **SUB SPACE TELEPORTER**: Ez is kiváló felszerelés. Akármilyen távol is vagyunk a csatában az ellenféltől, hirtelen odaugorhatunk. Akárhányszor használható.
- **SUB SPACE INTERDICTOR**: Kivéve, ha ilyennel vannak felszerelve a bolygó rakétaállásai, mert ekkor nem ugorhatunk rögvest a planétához, hogy gyilkos bombáinkat a sikoltozó milliókra eresszük.
- **DISPLACING DEVICE**: A támadások egyharmada elkerül.

Maradtak még a fegyverek, ám mivel abból rengeteg van, nem nagyon fér be a keretek közé az ismertetésük. Mellesleg nem is szükséges, a **DMG**, az **RNG** és rakéták esetében a darabszám elegendő adatot nyújt. A legjobb a **DEATH RAY** lesz, amit az ORION bolygó elfoglalásakor szerezhetünk meg. Ahhoz pedig le kell győznünk az Őrzőt.

Mesélünk akkor most az űrharcokról. Nem valami nagy ördöngösség, könnyű beleszokni. Az a hajó kezd, amelyiknek van teleportja, és ha olyan egyiknek sincs, akkor a gyorsabb. A kép alján vannak a változatosságot biztosító gombok, ha rögtön lenyomjuk az elsőt, ezt a részt el sem kell olvasni, mert azzal a gép automatikusan harcol helyettünk. Mi magunkban biztunk inkább. A **PLANET**tel a bolygó (ha van) adatairól (lakossága, gyárak, rakétabázisok, és pajzs) tájékoztatnak. A **SCAN** menüpont csak akkor él, ha legalább az egyik hajónkat elláttuk BATTLE SCANNERrel. Mivel az ellenfél sebpontjait enélkül is megtudhatjuk, általában nem lesz rá szükség. A **MISSILES** gombot pirosra kapcsolva *nem* használhatjuk a rakétákat, a **RETREAT**tel meg inkább a retrorakétákat használjuk, hogy minél előbb kijussunk a csatatérről. **WAIT**tel várunk a következő hajóra, hogy mozogjon, a **DONE**nal meg tudtára hozhatjuk a gépnek, hogy ezt a csatakört befejezettnek nyilvánítjuk. Az egér pointere mozgatásának megfelelően változik, ha célkereszt, akkor lehet lőni, ha rakéta, akkor mozgunk, ha pedig egy megállni tilos (vagy lehet, hogy várakozni, a fene se emlékszik már ezekre a táblákra, olyan rég volt...) forma virít pirosan, akkor információk megtudakolásán kívül nem csinálhatunk semmit. Így deríthetjük ki azt is, hogy az ellenfélnek még mennyi HP-je van. A távolságtól függően a gép automatikusan kiválasztja, hogy most rakétával vagy más fegyverrel lövünk. A rakétákkal az a gond, hogy véges lövésre elegendőek, a sugárfegyverekkel meg az, hogy rövid a hatótáv. Egy **HIGH ENERGY FOCUS** vagy egy teleportáló segíthet. Taktikáról nem lehet sokat mondani: ha erősebbek, akkor menekülj, ha nem, akkor lőjj... Harcolnunk kell akkor is, ha az ORION bolygóra le szeretnénk szállni. Ilyenkor az Orion Őrzője támad le, elég nehéz[i]ú. Ha sikerült legyőzni, az jó, mert pár új technológián kívül megkapjuk a már említett kutatási pluszokat. Ígéretünk szerint adósak vagyunk még a **kolonizálás**sal. Nem mintha szükség lenne rá. Egy bolygó kolonizálásához rendelkeznünk kell azzal a képességgel, hogy landolni tudjunk az ilyen terepen. Ezért lesz szükség különféle kolonizálási eszközökre, illetve ezek kifejlesztésére. Alapban megkapjuk a STANDARDet, ami elegendő a MAP/ENVIROMENTS menüben a jelmagyarázat bal oldalán álló terepeken, azaz *földi*, *dzsungel*, *óceán*, *száraz*, *sztyepp*, *sivatag* és *minimális*. Egy átlag *földi* bolygón 100 millió lakos élhet mindenféle tuningolás nélkül, átlag *dzsungel*en 90, és így egészen a *minimális* 40-éig. Módosul, ha a bolygó mérete kisebb, mint az átlag, és mi is módosíthatjuk terraformálással, **SOIL ENRICHEMENT** technológiákkal. A jobb oldal, tehát *kopár*, *tundra*, *halott*, *pokoli*, *mérgező* és *sugárzásos* bolygóknál mindegyikhez a megfelelő kolonizáló-egységgel ellátott hajóra lesz szükség, tehát a *sugárzásos*hoz a *sugárzásos*, stb. A **NONE** környezetű naprendszerekkel nem tudunk semmit sem csinálni, itt nincs, és nem is lesz bolygó. Néhány bolygó speciális tulajdonságokkal rendelkezik, amely a *HOSTILE*. Ha ilyet ír ki a planétára (minden *INFERNO*, *TOXIC* és *RADIATED* ilyen, azonkívül néhány *TUNDRA* is), a lakosság növekedése feleződik, amíg az **ATM. TERRAFORMING**gal normális környezetet nem teremtünk. *HOSTILE* esetén a maximális lakosság is csak töredéke a normálisnak. *POOR*, *RICH* és ezek *ULTRA* rokonai bolygónk termelési rátáját erősen módosíthatják, a 25%-tól egészen a 4%-ig.

Nyolc óra van, és a **Galaktikus Hírhálózat** híradója következik... Ez az újítás valamelyest megnehezíti, ám bizonyos szempontból megkönnyítheti a dolgunkat. Vad, és teljesen a véletlentől függő rossz- vagy jó híreket kaphatunk, bár leggyakrabban csak statisztikai jelentést ad. A sűrű mentegetést emiatt ajánlanánk leginkább, mert abban nincs semmi fair, ha mondjuk a "véletlen" miatt az űrámóba a mi kolóniáinkat látogatja sorban. Hálistennek az ellenfél ugyanezzel a könnyítéssel nem élhet, és az mégis fairebb, ha az ő bolygóit pusztítja sorban valamilyen szerencsétlenség. Leírnánk a hírek és hatásaik következményét, sokat segíthetnek a sikerben:

- **COMET**: Csillagászok észrevették, hogy ez a rosszindulatú üstökös mindenképp a mi kolóniánkba fog rohanni, és ha a flottánk nem tudja elpusztítani, hatalmas károkat fog a rendszerben okozni. Bizonyos év alatt kell szép lassan szétbontania az űrhajóinknak, amelyeket orbitális pályára állítás esetén automatikusan felhasznál a program erre a nemes célra. A játék közepe felé már esélyünk is van.
- **SPACE CRYSTAL**: A két űrszörny egyike. Kedve szerint mászkál az űrben, és minden egyes útjába kerülő kolónia teljes lakosságát kiirtja. A gyárakat meg érintetlenül hagyja. Idővel elhagyja a galaxist, de el is lehet pusztítani, csakhogy 5000 HP-je, LIGHTNING SHIELDje és kitűnő fegyverei vannak... Mindenesetre nagy ovációval fogadják a hírekben, ha valaki legyőzte.
- **SPACE AMOEBA**: Ugyanaz, mint a kristály, ám ez, ha lehet, még több rosszat tesz. Nemcsak a lakosokat irtja ki, és a teljes bolygót csupaszítja le, hanem még sugárfertőzötté is teszi a terepet. A legyőzése ennek sem túl egyszerű.
- **SUPERNOVA**: A rendszer napj[illegible] éven belül szép nagyot fog pukkanni. Sok-sok RPre (kb 3-4000) lesz szükség, hogy a tudósok megépítsék a csillagoknak szánt ifjúság italát. Sikertelenség esetén esély van arra is, hogy az egész kipusztul, a naprendszernek nyoma sem marad, de általában csak nagyon lecsökken a bolygó életkapacitása, és sugárfertőzött lesz.
- **EARTHQUAKE**: Földrengés következtében jópár millió manusz kihúnyt, a gyárak többsége tönkrement. Megelőzni nem lehet.
- **RADIATION**: Egy ipari baleset következtében (lásd Csernó Bill) ugrásszerűen emelkedett a sugárzásszint, a visszaállításához maxra kell pakolni az **ECO**t. Számos lakos ebbe is belepusztul, és további **ECO**támogatásra lesz szükség ahhoz, hogy visszaállítsuk az eredeti maximum populációt. Rosszabbik esetben a bolygó megmarad **RADIATED**nek.
- **PLAGUE**: Nagy vész tört ki, a kolónia megmentésének érdekében a tudósoknak hatalmas RP összegekre lesz szükségük. Amíg fertőzésveszély van, nem lehet a bolygóra **TRANSPORT**álni csapatokat.
- **COMPUTER VIRUS**: A főszámítógépet megrongálta egy szeles programocska, emiatt x RPt vesztettünk.
- **REBEL**: Felkelők vették át a hatalmat y bolygón, és legalább z millió a számuk. Csapatokat kell odaküldeni a felkelés le-

veréséhez. Ilyen hír hallatán nem árt, ha egy kicsit feljebb emeljük a *SECURITY*t legközelebb.

- **DEPLETED**: A sok bányászat következtében a bolygó erőforrásának nagy része kimerült, így megkapja a *POOR/ULTRA POOR* besorolást.

Most pedig a jó hírek (feltéve, ha mi kapjuk, mert ha az ellenfél, akkor ezek is kifejezetten rossz hírek):

- **WEALTHY MERCHANT**: Egy gazdag kereskedő párezer BCvel gazdagított minket/az ellenfelet.
- **DERELICT**: Bátor űrhajósaink egy, még a Régiektől származó hajóra leltek, szert téve egy csomó x, y ágbeli tudományra.
- **FŰRÓFEJ**: Mélybeli kutatások gazdag neutróniumtelepre leltek, a bolygó *RICH/ULTRA RICH*-csé fog válni.

Ennyi jutott az eszünkbe, más lényeges nem is nagyon lehet. Ideje lenne valami hasznossal is tölteni a lapot, mondjuk **tanácsok**kal:

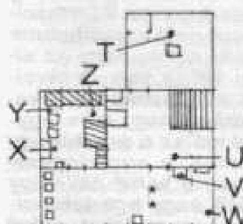
Nekünk a legtöbbször az a technika jött be, amit mi **belterjes gazdálkodás**nak neveztünk. Nem volt sok bolygónk, eleinte csak 2-3, emiatt sok gondunk sem volt a védelemmel és az idegen népekkel. Pár lépésig engedtük kezdéskor azt a konfigurációt, amit a gép ajánlott, aztán átváltottunk a maximális **ECO**ra, a lakosság teljes növelésére. Max népesség után természetesen a gyárak jöttek, és már költhettünk is a fejlesztésre. Amíg bolygóinkon maradtunk, a fegyvereket eléggé elhanyagoltuk. Ha a közelben pár nagy földi harckedvű ellenfél, mondjuk *BULRATHI*k lennének, egy-két primitívebb pajzs és fegyver is elegendő lesz, bízzunk a lakosság számbeli fölényében. Technológiák közt elsőként a **PLANETOLOGY**ra kell koncentrálni, a **TERRAFORMING**, **SOIL ENRICHEMENT**, és **ECOLOGY RESTORATION** fajtákra. Idővel nem szabad megfeledkezni a biológiai gyógyszerekről, tehát a **BIO TOXIN ANTIDOTE** és tsairól sem. Pár érdemesebb **PLANETOLOGY** fejlesztés után áttértünk a **CONSTRUCTION**ra, ahonnan szépen kiválogattuk a **REDUCED INDUSTRIAL WASTE**-ket és az **IMPROVED INDUSTRIAL TECH**eket. Ha valamennyi már van ezekből, akkor itt az idő a látványos fejlődésre, válogassunk a **COMPUTER/IMPROVED ROBOTIC CONTROLS** közt. Mindig csak akkor folytassuk a fejlesztést, ha a bolygók termelései a maximumon vannak. Ne gyártsunk feleslegés hajókat vagy bázisokat, csak akkor, ha a szomszéd nagyon ferdén néz egyik bolygónkra. Ekkor se vigyük túlzásba a védelmet, mert sok erőforrást le fog kötni. Ezután maradjunk a **COMPUTERS**nél, egészen az **ADVANCED SPACE SCANNER**ig, így egy lépéssel mindig az ellenfél tervei előtt lehetünk. Nekiállhatunk az idáig mellőzött részek fejlesztésének, és óvatosan kezdjünk el terjeszkedni. Egyszerre csak egy, maximum két bolygó elfoglalása nem okozhat senkinek nagy fájdalmakat. Ha a **PLANETOLOGY**, a **CONSTRUCTION** és a **ROBOTIC CONTROLS** fejlesztései mind készek, a többi találmány kifejlesztése már robbanásszerű gyorsasággal menni fog. **PROPULSION** és **FORCE FIELD** technikákat javasoljuk, s ha azok elég erősek, akkor teljes gőzzel a fegyverekre. Addig ne indítsunk általános háborút mindenki ellen, míg minden fontos technológia nincs kidolgozva, legfőképpen a fegyverek, a **PROPULSION**-ág, valamint a **HYPERSPACE COMMUNICATION**. Az ellenfél (a könnyebb fokozatokban) majdnem biztos, hogy idáig mindig csak a terjeszkedésen volt, ám ha lenne egy-két jó találmánya, ne habozzunk, és használjuk a kémeket. Innen már mindenki el tudja dönteni a galaxis sorsát. Sokat könnyíthet a helyzetünkön, ha több ellenfél is van, és a galaxis kicsi, mert ekkor egymást szép lassan legyengítik, az állandó harcok miatt szépen visszamaradnak a fejlődésben, stb... Utoljára essék szó a **Galaktikus Főtanács**ról. Ez a szerv akkor alakul meg, ha egynél több ellenfelet választottunk magunknak, és a galaxisnak már legalább 2/3-a kolonizálva lett. Ilyenkor elnököt kéne választani. Minden népnek hatalmától függő számú szavazata van, és aki kétharmados többséggel nyer, az megnyerte a játékot. Ha ezek esetleg mi voltunk, akkor ugyanannyit értünk el ezzel, mintha mindenkit legyilkolásztunk volna, ha az ellenfél, akkor száműznek egy másik galaxisba, de mi átkot szórva a fejük felé megesküszünk, hogy VISSZATÉRÜNK! Az elnök uralmának el nem fogadása esetén már írtuk, hogy mi történik (még akkor is, ha a jelölt csekélységünk volt...), s ha ezután mégis győznénk, a GNN hírei nem éppen hízelgő híreket adnak az elmúlt évezredről. Annyit befejezésképpen, hogy a legkönnyebb nyerni szerintünk a *PSILON*-okkal és a *SAKKRA*-kkal, legnehezebb pedig a legnehezebb fokozatban, óriási galaxisban a *PSILON*ok ellen, ha a vezetőjük egy valamilyen **TECHNOLOGIST**. Az biztos, hogy ha valaki mélyebben akarja tanulmányozni a programot, hamar rájöhet, hogy megközelíti a ***RULES OF ENGAGEMENT*** bonyolultságát (a kettőt azért nem). Műfajában egyedi program, még ha a ***CIVILIZATION***nél kevésbé szenzációs (meg pontozni sem pontoz), azért senki sem hagyhatja ki. Reméljük nem sok hülyeséget írtunk, mert azért játszottunk vagy 20 órányit vele. A leggyorsabb siker fél óránál kevesebb idő alatt jött be, persze a **Galaktikus Főtanács** segítségével. Ööö, lesz folytatás? Például az istenek ellen kell harcolni... Ja, az már volt, valami ***Tehénbéka*** cég dolgozta fel...

● *HáPI*

...folytatás a 20. oldalról

PINCE

T - szellem, kampó
U - sulyok
V - puskatöltény
W - szellem, zsák (nem az első belépéskor)
X - üveg, whisky
Y - könyv
Z - könyv



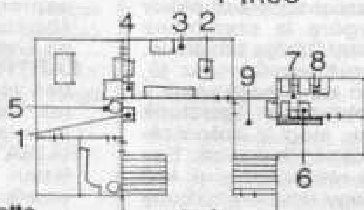


ALAGÚT

K - szellem, füzet
L - üveg, létra

2. EMELET

15 - üzenet
16 - üveg
17 - puska, töltenytár
18 - doboz, benne: pompon
19 - lejárat

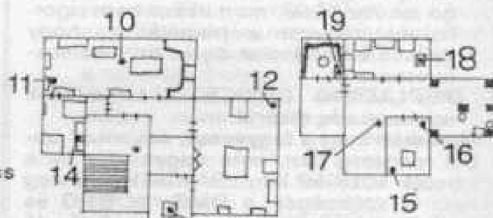


FÖLDSZINT

1 - korona
2 - serpenyő, egy tányér tojásrántotta
3 - méreg
4 - bor
5 - biliárdgolyó
6 - golyóálló mellény
7 - töltenytár
8 - puska
9 - spanyol aranypénz (A világos zseton bedobása után)

1. EMELET

10 - szellem, kard
11 - könyv, fél tekercs
12 - fél tekercs
13 - amulett
14 - könyv, kulcs (G)

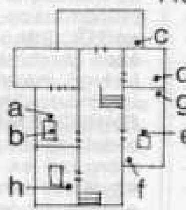


HAJÓ — ALSÓ SZINT

a - papagáj, eledel (G)
b - szendvics, borstartó (G)
c - szellem, pisztolytöltény, üveg
d - szellem, pisztoly, 2 páncéling, 2 üveg
e - piszkavas
f - harapófogó
g - kulcs
h - szellem, hordó, könyv

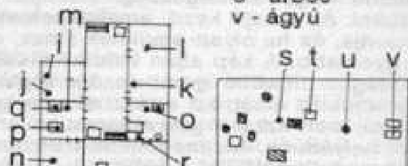
HAJÓ — FELSŐ SZINT

i - szellem, pisztolytöltény
j - ágyú
k - zacskó arany
l - üveg
m - 2 kis szakács, üveg
n - szakács, fém kártyalap
o - láda, benne egy kis ágyú (G)
p - csirkeláb (G)
q - sütő, benne: egy doboz jég, egy edény melasz (G)
r - a kapitány botja (G)



FEDÉLZET

s - csiholóvas (G)
t - lejárat (G)
u - árbóc
v - ágyú



A sarok sarka 25 % kedvezményt biztosít a (ez a szelvény) CoV MOOO! megvásárlása esetén.



Mindenféle...

KÖZÉRDEKŰ ...

COV SUN NEWS ©, COV MOOO! NEWS © (Mr. ACEface [Xinó©, Jahny©,etc.] &PROKY) ezek az „újságok" a **CoV PLUS4 SAROK kiegészítői** (ld. **CoV#40**). A *COV SUN NEWS* a nyári „történéseket" foglalja magába és egy LEMEZES *(sajnos, elég régi)* LISTÁT. A *COV MOOO! NEWS* magával a CoV-val (kb.) *egyidőben* jelenik meg, **lemezen és kazettán** *(1 FILE-os)*. A kódok **PROKY** művei. Kiegészítés az előbbi (**#39.**) számban megjelentekhez képest az, hogy **NEWS** továbbra is lesz itt, **mert igényeltétek** *(=sokkal többen, mint akik ellene voltak)*!!! **Felhasználói** és **programozástechnikai** részek és **pár térkép** *(külön hozzácsatolva)* viszont a **C.M! NEWS**-ba kerülnek, mert arra itt kevés a hely. ***A RENDELÉS FELTÉTELE AZ, HOGY VÁGD KI A JOBB FELSŐ SAROKBAN TALÁLHATÓ SZELVÉNYT*** **+POSTAköltség +50Ft.** *SZERINTEM ez így* ***bőven*** *korrekt*, már csak azért is mert *HAVONTA* pár olvasó meglepetésben részesül (**—nem, nem a Libress-lady „dolgaira" gondoltam...**), pl. **PROGRAMOKAT IS** küldünk neki stb. Gondolom érdekel Titeket a dolog, annyit még hozzátennék, hogy az újság „külalakjával" **PROKY**, a *Tehenészeti Főliga* tagja, kiemelten foglalkozik...

A SZOKÁSOS ŐKÖRSÉGEK ELKEZDÉSE ELŐTT: **MEGASORRY! azoknak a szenvedő alanyoknak, akiknek nem jutott(ak) még vissza a kazettá(ik)juk vagy/és lemez(eik)ük. Sajnos nem volt arra időm, hogy MINDENKINEK válaszoljak, még a „szokott" formában sem, mert vizsgáim vannak, meg lehet, hogy újfent kirúgnak a francsetudjahanyadik gimiből is, meg verseket írok, lesz valami filmezés is, stb. Egyébként is ISZONYATOS mennyiségű levél, csomagocska, stb. jön, kipusztulok (Miféle tulok? — CoVboy), mire válaszolok rájuk, hát még így...** ***SZÓVAL ÍRJATOK EZ ÜGYBEN — TÜRELEM, FOI!AMATOSAN VÁLASZOLOK !!!*** Aki kíváncsi (**—az hamar megőreXik, de hagyjuk ezeket a Qr** mondásokat... vagy szólásokat?! Ld. lefelé, még kettő!**) rá, annak elküldöm az egy heti adag fényképét *(PLUS4 SAROK, PC—image)*. ***Megértéseteket előre is KÖSZÖNÖM!!!***

NEWS

SOK*(K)* köszönet **ifj. Somogyvári Zoltán**nak!!!

SUPER PIPELINE *[CNS]*

Ez egy **'93-as** ***CNS*** játék, ***mint az elkövetkező további három.*** **TLC** írta. Intró után a *„pipeline"* kirajzolása után **'ESC'**-pel egy menübe jutunk... feladatunk, hogy a **fOI!adék** eljusson a hordóig, és ott *1000 pontig* csobogjon, az első *3—4. pályáig*, mert utána már *2000 pont* kell. Nehezítések a jobb oldali létrán feljövő emberek és pókok. Utóbbiak csak fel—le mászkálnak (ha elkapnak, akkor viszont annyi!), az emberkék elzárják a lötty (**—fOI!adék !!!**) útját, már ha feljutnak a tetőre (**—ugyanis a** ***SPACE*** **megállítja őket**) és leb***nak egy gátat. Van egy kis haver, aki ezen segít (kikopácsolja a lezárt részeket), akinek segítségül hívása 1szerű: odaállunk hozzá, majd megnyomjuk a **'SPACE'**-t... ***COOL! EGY GAME, AZ BIZTOS !!!***

SUMMER TIME *[CNS]*

CBS „irománya", egy nyári munka keretében füvet kell nyírni parkokban. A bokrokkal és a **FUCK**-kal nem érdemes találkozni. Az idő, pénz (**—„AZ IDŐ PÉNZ!"... ld. még valahol az idézetet**) és a szerszámok TERMÉSZETESEN végesek... Pénzt a fűnyírásért kapunk, virágok lekaszabolása esetén viszont levonnak belőle. A pókokat a *kék orchidea* lecsapásával lehet elkergetni... Irányítás: **cursor**, **F1—F2**: zene ki/be és **F3—HELP**: szünet ki/be.

LEONARDO *[CNS]*

TLC alkotása. Logikai játék, az egyforma alakzatokat kell egymás mellé helyezni. Előkhetünk ill. elsülyeszthetünk köveket, a **JOY**—al mozoghatunk. Két „ellenlábasunk" van... A **zenéje egészen** ***COOL!***, a pályát kicsit nehéz látni,de ***—COOL'n MOO!***

BOOGIBALL *[DS]*

A ***DS*** csapat munkája (**—mint a további három...**), többfajta verziója elkészült már. Nem hosszú, összesen **75 block**, egészen szép kis **SENSETIVE** klón; egy lasztival kell császkálunk, négyzetekből álló pályákon, ahol alhaladtunk, ott az alattunk lévő kocka eltűnik. Így kell leszedni az egész pályát... Régebben ***imádtam*** a **SENSETIVE**—t, de az ilyen stílusúak ***MOST IS TETSZENEK !!!*** Szóval, kérem: **MOOOO!!!**

EOROID PROFESSIONAL *[DS]*

LOGIKAI játék, le kell tisztítanunk a pályát a kockáktól...

SCUMM GAME *[DS]*

Szintén *LOGIKAI*, hasonlít a **PUZZNIC 3**—hoz... A megegyező mintájú kockákat kell „összekoccintani", ez nem is **OI!an** könnyű!!! Pályánként ad egy kódot, ezt a játék elején is kéri, ekkor rögtön a megfelelő pályára ugrunk (pl: **TEDIUM**; egy szintkód...)

WMPWM—VS *[DS]*

REEETTENTŐŐŐEN...izgalmas??? Egy űrhajóval kell kerülgetni a pattogó labdákat...

• **Jahny©®™ (Xinó, Mr.Aceface, Simon János stb. ahogy jól esik)**

NIGHT MISSION *[Muffbusters]* OLDIE BUT GOLDIE !!!

...eme ***SORRY!***—*halmaz* vonatkozik **Dömők Szabolcs**ra is, akinek pár lemeze nálam ragadt (**—szívesen visszaküldök MINDENT, CSAK AZT ÍRD MEG: milyen programokat is kértél/—kérsz. Szóval PLEASE! írjál !!!**) és aki ezt a játékleírást elkövette illetve beküldte. Nnnna, anno **párszázezeréve** lement némi *info* erről a játékról a ***PLUS4 Sarok*** **NEWS**—ban. Leírást nem nagyon akartam róla késziteni, mert szerintem eléggé közérthető — csakhogy kihagytam a beépített flipperszerkesztőjét. Ja, egyébként egy ***beépített flipperszerkesztővel rendelkező FLIPPER***—*játékról* van szó. Elég régi, lévén ***„****üző"*** csapat ***(MUFFBUSTERS)*** munkája (**—ha én melibimbó lehetnék... mindenem a fegyverem... stb.**) — azóta már az **AMIGA** c. dolgon nyomatják a témát. Mind1. A **GFX** monokróm, a hanghatások elmennek — el lehet vele szórakozni.

Nézzük a billentyűzetet:

:, C=, **ESC** és ;, £ — *bal* és *jobb* ütők
HELP — rugófeszítés
F1 — pofon a golyónak (=lasztiindítás)
Q — érme bedobása a gépbe (végtelen)
S — ahányszor lenyomjuk, a számnak megfelelő játékos jön *(max. 4)*
cursor, **'.'** és **SHIFT** — asztal lökdösése *jobbra* és *balra*
P — szünet, megszüntetése **egy gomb** lenyomásával. **Többszöri** lenyomásával lépésenként követhetjük a labda útvonalát.

A pontozás meglehetősen bonyolult, a lényeg, hogy **1 millió** fölött táborneki csillagot kapunk. Ennyi jellemzőkkel egy átlagos flipper lenne a játék... de *egymás után lenyomva a* **'F'**, **'I'**, **'X'** betűket beléphetünk a **szerkesztő** üzemmódba.

Nézzük csak:

• **PLAY MODE** (*0—199*, alapállapotban: *0*) *200* előre meglévő paraméteregyüttest hívhatunk elő. Meglehetősen sz*r. Ok, ezért javasolt a saját szerkesztés.

A sarok sarka (ez a szelvény 25 % kedvezményt biztosít Plus/4 programok felvétele esetén)

- **FREE GAME SCORE** (*0—999999*, alapállapotban: *650000*)
A beállítás lényege, hogy hány ponttól kapjunk jutalomjátékot. A végtelen sok*(k)* pénzérme miatt nincs igazán értelme.

- **BALLS PER GAME** (*1—99*, alapállapotban: *5*)
Játékonként hány gOl!ó álljon a rendelkezésünkre.

- **FORWARD INCLINE** (*0—255*, alapállapotban: *8*)
Az asztal dőlésszögét állíthatjuk be.

- **SPINNER FUNCTION** (*0—127*, alapállapotban: *16*)
Van egy pályán egy pörgő rész, minden körbefordulaskor pontot ad nekünk. Ennek adhatjuk meg az érzékenységét, ill. azt, hogy milyen hamar álljon meg. Természetesen 0 esetén megállás nélkül ontja a pontokat.

- **TILT EFFECT** (*1—255*, alapállapotban: *30*)
Hányadik lökés után tiltson le a gép...

- **TILT SENSITIVITY** (*0—255*, alapállapotban: *63*)
...és az érzékenysége. Körülbelül ugyanarról van szó, mint az előbb.

- **HOLE KICKER KICK** (0—63, alapállapotban: *3*)
A pályán lévő lyukból, ahol megáll a gOl!ó, milyen erősen lökődjön ki...

- **KICKER DELAY** (1—127, alapállapotban: *75*)
... és hogy mennyi idő múlva.

- **MAX BONUS COUNT** (1—127, alapállapotban: *20*)
Magasra állítva többet kapunk a jutalom bombáinkért *(ezeket a középen lévő pálcikák mutatják)*.

- **BONUS COUNT RATE** (127—1, alapállapotban: *6*)
Milyen gyorsan számolja össze a bonus bombákat (minél alacsonyabb az érték, annál gyorsabb).

- **BALL TRAILS** (0—2, alapállapotban: *1*)
A labda után megjelenő nyomok mennyiségét állítja.

- **BALL SPEED** (127—1, alapállapotban: *10*)
A gOl!ó sebességét állítja.

- **BALL SPEED LIMITER** (1—63, alapállapotban: *7*)
Mennyire gyorsuljon és lassuljon a gOl!ó, minél kisebb az érték, annál lassabb.

- **RANDOMIZER** (0—251, alapállapotban: *20*)
Mennyire szabályosan, a valóságnak megfelelően pattogjon a gOl!ó,a „tökély" (**—tök éj**) a *0*.

- **NEW BALL DELAY** (1—127, alapállapotban: *15*)
Milyen hamar adja az új gOl!ót.

- **SELF PLAY** (0—1)
A demó üzemmódot kapcsolgatja ki/be.

- **FIX MODE LOCK CODE** (0—999999, alapállapotban: *0*)
Nullától eltérő szám esetén a magának a számnak a begépelésével juthatunk a *SZERKESZTŐ ÜZEMMÓDBA* (**—vagyis IDE!**)

- **SOUND** (0—1)
Hanghatások ki/be.

- **BUMPER IMPULSE** (0—127, alapállapotban: *20*)
A kör alakú ütközők— lökők erejét állítja.

- **LEFT V THRESHOLD** (0—127, alapállapotban: *2*)
A pálya két alján, a két szélén lévő háromszög alakú ütközők érzékenységét állítja be, azaz hogy mekkora sebességű gOl!ót lökjenek meg. Itt csak a bal oldalát állíthatjuk.

- **LEFT V VELOCITY X** (0—127,alapállapotban: *6*)

- **LEFT V VELOCITY Y** (0—127, alapállapotban: *2*)
Azt állítják be,hogy az *X*, illetve az *Y tengely* irányában mennyivel lökjék meg ezek az ütközők a **gOl!**ót és hogy mennyire gyorsítsák fel. **A következő három sorban UGYANEZEKET állíthatjuk, csak a JOBB OLDALI RÉSZEKEN!**

- **FLIPPER CENTER POST** (0—1)
Ha 0, akkor nem lesz a két flipperütő között bütyök, *ha 1*, akkor viszont igen. Utóbbi választás megkönnyíti a dolgunkat, mert így azok a lasztik (**—*gOl!ók!!!***) is visszapattannak, amiket már nem értünk volna el.

- **CITY SPOT RATE** (127—1, alapállapotban: *5*)
Milyen gyorsan gyulladjanak ki újra a lebombázott város fényei. A magas pontszám érdekében ezt érdemes **IO!** gyorsra *(1)* állítani.

- **DRIVE BOMB SHOOT V** (0—63, alapállapotban: *18*)
Mekkora erővel lökje ki a **gOl!**ót a pálya bal felső részén elhelyezkedő „zsák"—ból.

- **MATCH CNT DWN RATE** (127—1, alapállapotban: *7*)
Ha elfogytak a **gOl!**óink (**—még ragondolni is rossz!!!**), a gép *MATCH* felirat alatt valamit számol. **Nemtomemegmi**, de ennek értékét állíthatjuk.

- **BALL TRAILS (LIM)** (2, 4, 6... 20, alapállapotban: *10*)
Milyen gyorsan tűnjenek el a laszti (—...) nyomában megjelenő nyomok.

- **DRONE SOUND** (0—1)
A zúgó hangot kapcslja ki/be (ez a *bumperek* működését kíséri...).

- **EASY MULTI—BALL** (0—1)
Egyre állítva a „zsák" **output—nyílása** mindig zárva lesz. Ez azért **IO!**, mert ha bemegy oda a lasz... **gOl!**ó, akkor kapunk egy újat... és így könnyen kerülhetünk **Ol!**an helyzetbe, hogy egyszerre több labdával kell játszanunk (nehezebb játék... viszont több pont).

- **D LANE GATE** (0—1)
Lezárhatjuk a *D betű sorát*, így nem mehet ki a **gOl!**ó.

- **FLIPPER POWER L** ill. **R** (0—127, alapállapotban: *40*)
A *bal* illetve a *jobb* oldali flipperütő erejét állítja.

- **RESTITUTION** (0—127, alapállapotban: *110*)
Az asztal felületének jellemzőjét, és ezáltal a súrlódást is állítja.

- **SPEED COMPENSATE** (0—255, alapállapotban: *22*)
Mennyit veszítsen a **gOl!**ó a sebességéből mozgása során. A hatása kb. azonos a súrlódás növelésével.

- **FLIPPER RESTITUTION** (0—127, alapállapotban: *100*)
A flipper felületének jellemzőjét, ezáltal súrlódását is állítja.

A *F.I.X.* módból a... (**—mivel is?! Nem baj, lehet egy kicsit keresgélni!!!**) gombbal léphettek ki. **Szóval *KÖSZI!* a leírást. Kérdéseidre egy gyors közérdekű válaszhalmaz:**

- **Sajnos régebben SEM másolhattam INGYEN programot, mivel NAGYON SOK*(K)*AN KÉRTEK. Ezért MÁSOLTATOK —MÁSOLÓKKAL... az idő pénz! TERMÉSZETSEN azoknak, akik BEKÜLDENEK LEÍRÁSOKAT, PROGRAMOKAT, PÁR PROGRAMOT *INGYEN LEMÁSOLOK/TATOK!!!*** Jelen esetben Neked.

- **A LEMEZÚJSÁGGAL KAPCSOLATOS dolgokat *ld. LEGFELÜL* !!!**

• Jahny©®™ (Xinó, Mr.Aceface, Simon János stb. ahogy jól esik)

CHEATz

MAGICIAN'S CURSE 1—???:

MONITOR (betöltés után RUN, RUN STOP + RESET) és
.219D DEC$00
.221F NOP
.42F4 SBC#$00 **• ifj. Somogyvári Zoltán**

SENSETIVE *[DOKY]*
A JELLEMZÉSET ld. **CoV#22.** ***—legelső NEWS.*** Most a **PÁLYÁK TÉRKÉPÉT** küldték be (***—Dömök Szabolcs* volt a kis „gonosz"... *ú*jtennt**). Valószínűleg (**—sőt, biztos**) *"SOROZATKÉNT"* fog lemenni... Ja, hogy jön ez ide? Azértmertcsak **(Jahny)**

SCUMM *[Levelcodes]* **(from St.Gls of PS)**
1-4: —; 5-9: TEDIUM; A-E: GIRL; F-13 (Az F-14 kisöccse): FLOWER; 14-18: LOVE; 19-1E: CHILDS; 1F-23: MARRIGE; 24-: TRAGEDY. Yeah! Ezek az adatok HEXában értendők! Hi-hi! Van még egy BONUS is, ez az „örökélet": LAMERS NOT DEAD.

KRYNN Nr.#$%©&*

Bryan: A minap 1.0 kezembe nyomott egy határ levelet azzal, hogy foglalkozhatnék velük (Tökmák anyagokról van szó). Szinte meghatódtam, hogy megtaláltam közöttük két, egyenként min. másfél éves küldeményemet. Az egyik a mostanság errefelé dúló Dragonlance mániához kapcsolódott, és állítólag azért nem ment le eddig, mert úgy tűnt, hogy AD&D szabálykönyvből írtam ki a dolgokat. Hát, szép, hogy így felértékelik a hozzáértésemet, de ilyet nem tettem volna (nem az a kimondottan tisztességes eljárás), másrészt akkor precízebb lett volna a dolog, harmadrészt pedig nem illett volna rá pontosan a játékokra (már a Pool-ban is volt némi kavarás, a Dragonlance-sorozatban ez kissé megnőtt). A levél tárgya amúgy a varázslatok listája volt. A lista megkezdése előtt egy megjegyzés: a Dragonlance-játékok különbséget tesznek a Jó és a Semleges varázslók között. Csillaggal jelöltem azokat a varázslatokat, amelyeket csak a Jó varázslók tudnak, pluszjellel pedig azokat, amelyek csak a Semlegesekre jellemzőek. Íme:

MAGE

1st level

- **BURNING HANDS**: Támadás tűzzel. Nem hat túl messzire.
- **CHARM PERSON**: Figura átállítása a mi oldalunkra a harc idejére. Érdekes tulajdonsága a játékoknak, hogy ha saját elcsábított figuránkat akarjuk "visszahódítani", akkor varázslatunk sikerességétől függetlenül visszaáll hozzánk...
- **DETECT MAGIC**: Általában csata után érdemes használni, a talált tárgyakról megállapítja, hogy melyek varázstárgyak.
- **ENLARGE**: A célpont megnövelése, valamivel könnyebb eltalálni. Elvileg...
- **FRIENDS**: Hát ez jó kérdés. Ha minden igaz, valami hatása lehet a karizmától függő dolgokra, de ebben senki ne legyen biztos. Amúgy a számítógépes AD&D nem arról híres, hogy sokat kellene barátkozni.
- **MAGIC MISSILE**: Varázslövedék. Jó messzire hat, és a hatása szintfüggő (14. szinten már 30 *HP* körül üthet).
- **PROTECTION FROM EVIL**: Valamivel nagyobb védelmet nyújt a gonosz beállítottságú ellenségek ellen. A többi védő varázslathoz hasonlóan ez sem sokat ér.
- **READ MAGIC**: Scroll azonosítása.
- **SLEEP**: Egy 3x3-as terület közepére célozva a négyzeten belül lévő ellenfeleket megpróbálja elaltatni. Emberekre és gyenge humanoid szörnyekre még hatásos is (a Death Knights-ban akár el is felejthetjük). Az alvás olyan 5-6 körig tart, és ilyenkor minden nem mágikus támadás végzetes.
- **SHIELD**: Időlegesen csökkenti a sebezhetőséget.
- **SHOCKING GRASP**: Támadás árammal. Elég kis hatótávolságú.

2nd level

- **DETECT INVISIBILITY**: Láthatatlanság felderítése. Hasznos dolog lenne, ha bármilyen ellenség használna **INVISIBILITY**-t vagy *Dust of Disappearance*-t...
- **INVISIBILITY** (+): Láthatatlanság. Cool dolog, de sajnos csak kevés ideig tart (1-2 kör). Sokkal jobb a *Dust of Disapperance*, ami valami 4-5 órás időtartamú, azt viszont célszerű táborozás közben alkalmazni (mindenkire jut).
- **KNOCK** (+): Ajtónyitás. Eddig még minden ajtót kinyitott, amihez nem kellett extra tárgy...
- **MIRROR IMAGE** (+): A varázslóból az ellenfél kettőt fog látni, így kevésbé intelligens ellenfelek esetén a találat valószínűsége rögtön feleződik.



ADVENTOUR

- **RAY OF ENFEEBLEMENT** (*): Az egyik ellenfél gyengítése. Szokásos semmit nem érő varázslat.
- **STINKING CLOUD**: Bűzfelhő. Humoros mivoltán kívül kezdetben jó varázslat: egy 2x2-es terület jobb felső sarkába kell célozni, és a bűz megbénítja (*helpless*), vagy kissé megszédíti az ellenségeket.
- **STRENGTH** (+): A kiválasztott karakter erejét időlegesen 18(100)+-ra növeli.

3rd level

- **BLINK** (+): A varázsló villogni kezd tőle, így nehezebb eltalálni.
- **DISPEL MAGIC** (*): Varázslatok hatástalanítása. Harcban 3x3-as területre hat a közepétől számítva. Ez speciel elég jó dolog, de a pappal érdemesebb használni.
- **FIREBALL**: A második legdurvább támadó varázslat. A megcélzott képernyőn majdnem mindenkit támad (kivétel: a sarkok, valamint egyesek a széleken), és 14. szinten akár 60 *HP*-t is üthet.
- **HASTE** (+): A hatása alatt álló figurák körönként kétszer annyit lépnek, mint rendesen, valamint öregszenek 1 évet. Az Aurakok nagyon szeretik (meg a Dark Elf Lordok is, csak ilyennel az első két részben nem találkoztunk).
- **HOLD PERSON** (*): Bénító varázslat, emberekre és humanoid szörnyekre hat. 4 célpontot jelölhetünk ki neki, de ha mindannyiszor ugyanarra az illetőre célzunk, akkor elég effektív. Ehelyett is célszerűbb egyébként a pap megegyező nevű varázslatát használni.
- **INVISIBILITY 10'** (+): Ugyanaz, mint az **INVISIBILITY**, csak területre hat, a varázslótól kiindulva.
- **LIGHTNING BOLT**: Elég jó támadó varázslat, az ereje megegyezik a **FIREBALL**-éval. A varázsló kilő egy villámot a célzásnál megadott irányba, a villám falról visszapattan.
- **PROTECTION FROM EVIL 10'** (*): Mint az egyes szintű varázslat, de területre hat.
- **PROTECTION FROM NORMAL MISSILES** (*): Dobó-és lőfegyverektől véd meg. Ez még egy viszonylag használható varázslat... lenne, ha nem **FIREBALL**-t tanulna helyette a rutinos játékos.
- **SLOW** (+): A célpont lelassítása. Igen kevéssé hasznos.

4th level

- **CHARM MONSTERS** (*): Mindaz áll rá, amit a **CHARM PERSON**-re elmondtunk, plusz a célpont bármilyen lény lehet, és 4 célpontot lehet vele kijelölni.
- **CONFUSION** (*): Elég lüke egy varázslat. Nagy területre hat, az ott levő figurák (nem csak az ellenségek!) összezavarodnak, és összevissza lépkednek (nem mintha a számítógép harcmodora nem lenne elég kaotikus), és hol egyik oldalon harcolnak, hol a másikon.
- **DIMENSION DOOR** (+): A varázsló teleportálhat vele.
- **FEAR** (+): Nagy területen ráijeszt az ott lévő figurákra. Ha megijednek, akkor megpróbálnak lelépni a csatamezőről.
- **FIRE SHIELD**: Választhatóan hideggel vagy tűzzel történő támadással szemben védettek leszünk (a Silver Blades-ben ez így is volt, de a Krynn sorozatban ez nemigen akart sikerülni...), valamint a kézifegyverrel támadó ellenfél kétszer annyit sebződik, mint amennyi találatot nekünk bevisz. Az ellenséges varázslók kedvencei közé tartozik.
- **FUMBLE** (*): A célpont megbénítása. Erősebb ellenfeleknél csak lassításként szokott működni (még erősebbeknél meg sehogy...).
- **ICE STORM**: Egy 5x5-ös terület közepére célozva jégvihart tudunk előidézni. Hatása nemigen függ a szinttől, legjobb esetben 20-22 *HP* körül lehet.

- **MINOR GLOBE OF INVULNERABILITY** (*): Elvileg majdnem sérthetetlenség. Gyakorlatilag nem.
- **REMOVE CURSE** (*): Átok megszüntetése. Mivel a varázslattal megátkozott karakterek oda se bagóznak az átokra, legfeljebb az átkozott tárgyak esetében érdemes használni.

5th level
- **CLOUD KILL**: 3x3-as területre mérgező felhőt lő, célpont a terület közepe. A sikeresen megmérgezettek szépen beadják a kulcsot. Jó varázslat lenne, de nagyon kicsi a hatótávolsága, és elég ritkán sikeres.
- **CONE OF COLD**: A varázslótól kiindulva a megadott irányba ellő egy fagyasztást kb. 5x5-ös, de nem szabályos területre (pont úgy, ahogy egy sárkány köpne).
- **FEEBLEMIND** (*): Ellenséges varázslókra használandó, ha sikerül, akkor varázsolni legfeljebb scrollról tud. Csak legalább egyszer sikerült volna...
- **FIRE TOUCH** (+): A célpont ezután minden sikeres ütésével bevisz némi támadást tűzzel, olyan 3 és 10 pont között.
- **HOLD MONSTERS** (*): ld. **HOLD PERSON**, de akármilyen célpontra.
- **IRON SKIN** (+): Újabb védő varázslat, ismét nem sokat ér.

6th level
- **DEATH SPELL**: Halálvarázs, 3x3-as terület közepére célzandó. Egy kicsit messzebb hat, mint a **CLOUD KILL**, és megbízhatóbb is (persze, azért nem lényegesen).
- **DISINTEGRATE** (+): Halálvarázs egy személyre. Ez viszont már elég hatásos.
- **FLESH TO STONE** (+): A célpont kővé változtatása. Talán a legjobb halálvarázs.
- **GLOBE OF INVULNERABILITY** (*): Elméletileg teljes sérthetetlenség. Gyakorlatilag ld. **MINOR GLOBE**...
- **STONE TO FLESH** (+): Kővé vált karakter felélesztése. *CON* veszteséggel nem jár.

7th level
- **DELAYED BLAST FIREBALL**: Természetesen ez a legdurvább támadó varázslat. Úgy működik, mint a **FIREBALL**, de némileg erősebb, és ha késleltetést választunk, akkor a kör végén robban (a Blades-ben igen, a Krynn-sorozatban ilyesmi nem sikerült).
- **MASS INVISIBILITY** (+): Hasonlít az **INVISIBILITY 10'**-ra, de itt már célozhatunk is, és némileg hosszabb életű.
- **POWER WORD STUN**: Egy ellenfél lebénítása. Nem lesz *helpless*, csak mozogni nem tud! Ahhoz képest, hogy POWER WORD, nem kimondottan jó hatásfokú.

8th level
- **MASS CHARM** (*): Területre ható **CHARM** varázslat. Jó kis ramazuri okozható vele.
- **MIND BLANK** (*): A party-ra egy napig nem hat mentális támadóvarázslat (**CHARM**, **HOLD** stb.). Nem rossz.
- **OTTO'S IRRESISTIBLE DANCE** (*): Ha sikerül, a célpont elveszti a mentődobását, azaz minden varázslat maximális hatással fog rajta érvényesülni. De nekünk ugyan miért sikerülne?
- **POWER WORD BLIND**: Elméletileg a célpont megvakítása. Gyakorlatilag hülyeség.

CLERIC

1st level
- **CURE LIGHT WOUNDS**: Némi gyógyítás. Eredetileg kockadobás szerint, a Krynn sorozatban kb. 3-6 *HP*.
- **BLESS**: A megáldott karakterek valamivel jobban harcolnak.
- **DETECT MAGIC**: ld. ***MAGE** level 1*
- **PROTECTION FROM EVIL**: ld. ***MAGE** level 1*
- **RESIST COLD**: Védelem hideggel való támadás ellen.

2nd level
- **FIND TRAPS**: A csapdafelderítés nem lenne rossz varázslat, de egyrészt alig van csapda, másrészt általában nem veszélyesek.
- **HOLD PERSON**: ld. ***MAGE** level 3*, de csak 3 célpontra.
- **RESIST FIRE**: Védelem tűzzel való támadás ellen.
- **SILENCE 15'**: A kijelölt területen levő figurák ezután nem varázsolhatnak, és ezt a mellettük állóknak fertőzés jelleggel mindig továbbadják. Egy-két helyen nagyon hasznos lehet.
- **SLOW POISON**: Erre nem igazán sikerült rájönni...
- **SNAKE CHARM**: Kígyók megbénítása az egész csatamezőn.
- **SPIRITUAL HAMMER**: A pap kezébe egy *Hammer+1* kerül. Mivel ez a hagyományos *Mace*-nél is gyengébb fegyver, a varázslat rendkívül hasznos...

3rd level
- **CURE BLINDNESS**: Vakság gyógyítása.
- **CURE DISEASE**: Fertőzés gyógyítása. Ez utóbbi kettő egyébként azért nagyon jó varázslat, mert a vakság és a fertőzés harc után nem marad meg, a harc közben pedig nem jár semmilyen észrevehető hatással.
- **DISPEL MAGIC**: ld. ***MAGE** level 3*
- **PRAYER**: Hasonlít a **BLESS**-hez, de az egész csapatra hat. Ez még talán ér is valamit.
- **REMOVE CURSE**: ld. ***MAGE** level 4*

4th level
- **CURE SERIOUS WOUNDS**: Gyógyítás 10-15 *HP* körül.
- **NEUTRALIZE POISON**: Méreg miatt elhalálozott egyén felélesztése. *CON* veszteséggel nem jár.
- **PROTECTION FROM EVIL 10'**: ld. ***MAGE** level 3*
- **STICKS TO SNAKES**: Kígyókat idéz meg segítségül. Valószínű, hogy egy min. 7-8-as szintű csapatnak nagy segítség néhány kígyó...

5th level
- **CURE CRITICAL WOUNDS**: Gyógyítás, jó esetben akár 20-25 *HP* is lehet.
- **DISPEL EVIL**: A pap ezután védettebb lesz a gonosz lényekkel szemben. Esetleg egy kicsit valóban...
- **FLAME STRIKE**: Szinttől független támadó varázslat, jó esetben akár 35-40 *HP*-t is üthet.
- **RAISE DEAD**: Halott feltámasztása. Az illető *HP*-je 1 lesz, és a *CONSTITUTION* tulajdonság 1-gyel csökken.
- **SLAY LIVING**: Ez sajnos a Krynn-sorozatban nincsen, csak azért szerepel itt, mert olyan jópofa. Ha sikerül, megöli az ellenfelet, ha nem, akkor csak 5-15 *HP*-t beüt neki. Varázsló ellen ideális, ha elég közel jutunk hozzájuk.

6th level
- **HEAL**: A célpontot 2-3 *HP* hiján teljesen felgyógyítja (kár, hogy a Krynn-sorozatban **HARM** nincsen, az ennek az ellenkezője). Cool varázslat.

7th level
- **RESTORATION**: Az élőholtak által okozott szintszívás (drain) visszaállítása. 1 varázslat 1 szintet ad vissza (Krynnen ugyebár a templomok ingyenesek, az ilyesmit ott jobb intézni). Elvileg a szint alsó határának megfelelő XP-vel menne a dolog, de a Dragonlance játékokban visszakapjuk mindet, csak a közben szerzett XP veszik el.
- **RESURRECTION**: ld. **RAISE DEAD**, plusz maximális *HP*-re gyógyít.

DRUID (ezt a Ranger művelheti, kellőképp magas szinten)

1st level
- **FAERIE FIRE**: Védő varázslat, valami csillogás.
- **DETECT MAGIC**: ld. ***MAGE** level 1*
- **INVISIBILITY TO ANIMALS**: Mint az **INVISIBILITY**, de így az állatok nem fognak észrevenni.
- **ENTANGLE**: Az ellenség megfogása hálóval. A továbbiakat homály fedi, mert eddig még egyszer sem sikerült.

2nd level
- **BARKSKIN**: Kéregbőr. Valami védő varázslat ez is, de hogy a kéreg mi ellen véd meg, az kérdéses.
- **CHARM PERSON OR MAMMAL**: Mint a **CHARM PERSON**, de egyéb emlősállatokra is hat, nem csak embertársainkra.

Talán a listából kitűnik, hogy nem kimondottan jó a varázslatok nagy része. A védő varázslatokat szinte egy az egyben el lehet felejteni, támadó varázslatok közül is csak néhány igazán jó van, szóval valószínűleg mindenki azokat használja. Az Interplay-játékokkal összehasonlítva kissé gyenge a dolog, de mit lehet tenni, ennyi telett SSI-éktől. Szeretnénk még egyszer felhívni mindenki figyelmét arra, hogy a varázslatlista nem szabálykönyv alapján készült, valamint arra, hogy a kisebb eltérések nem biztos, hogy hibásak, mert akármennyire is "egy-az-egyben-AD&D" a reklámszöveg, akadnak azért különbségek. Az esetleges durvább hibák javításának természetesen helyt adunk.

Bryan

TökösMákos

Space Rogue...

(C64, Amiga, PC)

Jó szokás errefelé, hogy egyes minőségi játékokra időnként vissza-visszatérünk. A *Space Rogue*-hoz például már megjelent néhány kiegészítés, de most itt van még egy, amely tippeken kívül tartalmaz egy, az eddigiektől eltérő megoldást. Itt jegyeznénk meg, hogy bár az itt leírtak nagy része tőlünk származik, több levélből is származnak egyéb hasznos információk — őket majd a végén megemlítjük.

Tehát:

- Az *astroids* megjelölésű szektorok tényleg elég veszélyesek a páncélzatra — a *nebula* és a *shard fields* sokkal kevésbé (legalábbis C64-en).
- Az **ECM** az eltérítő funkció mellett alaposan lecsökkenti az esetleg mégis bekövetkező rakétatalálat erejét.
- A kalózok vérdíja mindig változó, akár egy Dart is érhet 300 pénzt.

• A **stealth box** nem a rakományt rejti el a kalózok elől, hanem a hajót a nagy hatótávolságú radarok elől.
• *Avenstar* hercegnő a küldetés teljesítéséért ad egy **Beam Locker**-t, ami automatikusan tüzel az elérhető célpontokra, ha be van kapcsolva ('L' billentyű).
• A 'Control+T' nyomkodása helyett valamivel egyszerűbb az 'I' billentyű használata. További érdekes kombináció a 'Control+E'...
• A havonta ismételhető cselekedetek (valamint a visszatérés kirúgás után) nem egy hónap eltéréssel értendők, hanem a következő hónap elejétől.
• PC-n van egy olyan lehetőség, hogy tisztára mossuk magunkat. A **Koth Carrier**-en van egy hölgy, akinél csevegés közben megjelenik egy GIVE CRC07 menüpont. Ezt *Orellian* adhatja a **Hiathra** bázison, és ezzel tisztára mossuk magunkat (ez arra jó, hogy *Omar* megint nem fog beengedni *Sir Gut*-hoz). Ha a hölgynek átadjuk a cuccot, akkor mesél egy csomót egy *Fight Deck* nevű dologról — akit érdekel, az tekintse meg...
• A **Micoon IV**-en van valahol egy **Psionic Shield**, ez is kiválóan alkalmas *Vilanie* ellen (kicsit pontosabban: a felső kockáknál az ajtótól srégen le, aztán srégen fel, aztán megint srégen fel, és a fehér székrényféle melletti beugróban van a kütyü **(remélem, jól olvastam — Bryan)**).

Akkor most a megoldás:
Az addig rendben van, hogy szépen felkeressük *Vilanie* nénit a **Trochal Outpost**-on, de nem fontos mindenféle amulettek után szaladgálni, elég a hölgyet kikerülni (ha valakinek az nem lenne világos, hogy hogyan, akkor megemlítjük azt is, hogy az asztalokon nem lehet csak úgy átgyalogolni...), majd az ajtót betörni (a riasztó ne zavarjon senkit, az őrök nem velünk fognak bajlódni, ha *Sir Gut* éppen támadja az állomást). Ezek után kihozhatjuk a **Chigonger**-t — persze, *Vilanie*-nek kifelé sem fontos nekimenni... Az egészhez csak némi ügyesség kell, meg egy kis szerencse. Innen már megy a dolog: utazzunk **Micon IV**-re, és keressük fel a professzort (de előtte nem árt minden létező rendszerből beszerezni a legjobbat, és mindent maximumra tölteni). Közöljük vele a tényállást, mire kijelenti, hogy az ő **Warp Drive**-ja bármilyen koordinátákra eljuttat minket, csak előbb kell neki még valami alkatrész, ez a **Transmutation Coil** lesz. A *Manchi* anyabolygó a GC 3409 koordinátákon található (*Ichiki* mondta meg). Itt következik a játék legaranyosabb része: el kell vergődnünk a csillagtérkép széléről a középen található bolygóhoz, természetesen sok-sok támadóval fűszerezve. Ha sikerül, akkor előbb majdnem meghalunk, aztán a bogarak észreveszik nálunk a tojást, mindkét birodalom hősökké avat minket, a sokezer hajós *Manchi* flotta is leállítja a rendszereink elleni támadást stb.stb., szóval nyertünk.

Bryan

(Valamint: Cselyovszky Zoltán, Kozmári Attila, Az Nagy Manitou (nahát, nahát, kik nem írnak ide...), **Rácz István, Varga Tamás, Vörös Viktor, Zsonda Gábor)**

WINGS *(Amiga)*

Bodnár János Debrecenből repítette el nekünk a ***Wings*** leírását.
Az intro után, (feltéve, ha végignézzük) a következő dolgokat választhatjuk:
• **REVIEW PILOTS**: Az aktuális, illetve az utoljára kimentett pilóta helyzetének megtekintése.
• **NEW GAME**: Új játék indítása.
• **CONTINUE GAME**: Kimentett játék folytatása.
• **FLIGHT SCHOOL**: Repülőiskola.
• **EXIT/SAVE**: Kilépés a játékból, egyúttal ki is menti a játékállást.

Ha a **NEW GAME**-t választjuk, akkor a következőket láthatjuk: (ugyanez a **FLIGHT SCHOOL** is!)
• **ADD PILOT**: Új pilóta megadása. Itt meg kell adni a nevét, és 40 pontot az alábbiak között oszthatjuk el:
a.) **FLYING ABILITY**: Repülési képesség
b.) **SHOOTING ABILITY**: Lövési képesség
c.) **MECH ALTITUDE**: Szerelési képesség (Ettől függ, hogy gyorsan tudjuk megjavítani a beragadt gépfegyvert.)
d.) **STAMINA**: Állóképesség.
• **DELETE PILOT**: Pilóta törlése.
• **VIEW PILOT**: A pilóta állapotának és éremrendjének megtekintése.
• **EARN WINGS**: Gyakorló küldetés. Csak ha ezen ttúljutottunk, mehetünk a frontra. Itt vagy egy ellenséges ballont kell lelőni, vagy épületeket kell bombázni, vagy üzemanyagtartályokat kell kilőni.
• **JOIN SQUADRON**: Frontra, akarom mondani harcra fel! / Csak azok a pilóták mehetnek, akiknek a neve mellett egy szárny van.
• **QUIT/EXIT**: Kilépés.

Miután van pilótánk, válasszuk a **JOIN** opsönszt. Itt a **SQUADRON ROSTER** táblázat fogad minket. Ez a tábla a még élő pilóták adatait tartalmazza. A nevek előtt a rendfokozatok, mögöttük a küldetések, és a lelőtt gépek száma található. A **MAIN MENU**-vel a főmenübe léphetünk vissza. **CONTINUE**-val folytathatjuk. Itt a pilóta naplóját látjuk, ahol napról-napra tájékoztatást kapunk az eseményekről. Felszállás előtt még megtudhatjuk a küldetésekről a legfontosabb dolgokat, úgysmint:
a.) **MISSION**: A küldetés célja.
b.) **FLIGHT GROUP**: A küldetésben résztvevők száma.
c.) **MISSION TARGET**: Elsődleges célpontok.
d.) **SECONDARY TARGET**: Másodlagos célpontok.
e.) **AVOID**: Tiltott célpontok.

Járőrözés esetén a vörösek az ellenfelek, a sárgák pedig a társak. Miután befejeztük a küldetést, az alábbi dolgokat kapjuk meg.
PILOT: A pilóta neve
PLANES: Lelőtt ellenséges gépek száma
STATUS: A gépünk állapota
COMMENTS: Ellenséges gépek száma

A játékban 3 féle harc lehetséges. (Mint a mesében.)
• 1. **DOGFIGHT**: (Járőrözés) A gépet egy repülőszimulátorhoz hasonlóan látjuk. Az emberünk feje mindig abba az irányba fordul, amerről az ellenség várható. Ha összeütközünk vagy lelőnek, akkor kár kínlódni tovább.
• 2. **BOMBING**: (Bombázás. Ilyenkor vegyük fel a bombázó dzsekit.) Itt a gépet felülről látjuk. Az egér bal szemével lőhetünk, a jobbal bombázhatunk. Kezdés előtt egy fotót kapunk a célokról.
• 3. **STRAFING**: (Zavarkeltés) Itt a képet 3D-ben látjuk. Igyekezzünk minnél többbet kilőni a kocsik, sátrak, katonák közül.

Akkor ennyi lenne a ***WINGS***. Remélem mindenkinek sok sikeres bevetése lesz.

• *Evil Csika*

ELF *(Amiga)*

Hali, Skacok!

Két kedves olvasónk, **Király András** Sopronból, és **Krizsanits Gergely** Bp.-ről küldte be az alábbi tippeket az ***ELF***-ről.

Akkor tehát következzék vala:
• **1.pálya**: Szedjünk össze mindent. Adjuk oda a madáreledelt a bagolynak, a tollat az indiánnak. Az öreg újságra a slozin ülő tagnak lesz szüksége, ad is érte egy doboz gyufát, amivel megsüthetjük a csirkét a fenti tűzhelynél. Ezzel vesztegessük meg a reumás öreget. Lőjjük le a repülő könyvet, és az almamaggal együtt adjuk oda a varázslónak, mire ő érette varázsolja azt. Az almát adjuk oda az őrnek A törött baltát az arannyal együtt a köszörűsnek kell adni. A baltát adjuk oda a favágónak, mire kapunk tőle egy pergamenre írt átkot, amivel a vigyorgó szörnyecskét fogjuk megtámadni, hogy felvehessük a fogsorát. A nagymaminak már csak ez „hiánzik", (Ezt a szót a levélből loptam) mert ad érte egy csipeszt. Ha ezt a fingorászónál használjuk, fulladás nélkül elmehetünk mellette. Beszéljük rá Bellblob-ot, az óriáspókot, hogy szagolja közelebbről az ibolyákat.
• **2.pálya**: A kurblit, és a fogaskereket a föld alatti hídnál használjuk, majd aktiváljuk a hidat. A bakancsot adjuk oda a cellába zárt rabnak, a furulyát a furulyásnak. Ha kiengedjük a nagy kulccsal, megígéri, hogy eltünteti a patkányokat. Robbantsuk ki a falat, és töltsük meg a fecskendőt olajjal. A másik furulyást lőjük le, hogy felvehessük a furulyáját. (Később kell.)
• **3.pálya**: Itt úgy kell a kapcsolókat állítgatnunk, hogy minden platform mozogjon. Ezek sorban: Jobb, jobb, jobb, jobb, bal, bal, bal, bal, jobb, jobb, bal.
• **4.pálya**: A bennszülöttet üssük ki a boxkesztyűvel. A késsel vágjuk le a ketrecet, a jelszavas cetlit pedig adjuk oda az őrnek. A király a ketrecben talált műalkotásra vár, és máris mehetünk tovább.
• **5.pálya**: Ha a kézművesnek mind a hat cuccát odaadtuk, ad egy dokumentumot, amit az őrnek kell adnunk. A furulyát adjuk oda a kovácsnak, a kristályokat pedig a törpekirálynak.
• **6.pálya**: A fülvédőt vigyük el a jegesnek, a jéggel pedig menjünk el a jégdarabhoz. Az égetővel olvasszuk fel, majd adjuk oda az embernek a kalapácsot és a vésőt. A jégkorona pompásan ráillik a jégkirály fejére. A varázslót a varázslattal varázsoljuk el, és a láncát vigyük el a királynak. A jégárust dobjuk meg a jégcsappal, a kerekeket pedig adjuk oda az öregnek. A kulccsal kinyithatjuk a kaput.
• **7.pálya**: A sajt a dagadt moricé???, a nyanya zoknira vágyik, a botját beakaszthatjuk a biciklista küllői közé. Most már csak a járat végén levő doboz van hátra.
• **8.pálya**: Itt csak időre kell öldökölni. Ha elég gyors voltál, megnézheted az endsequence-t.

Ennyi lett volna az ***ELF***. **Krizsanits Gergely**nek pedig azt üzenem, hogy szégyellje magát, hogy nem tudta a 4. pályán a főellenséget megölni.

• *Evil Csika*

C64 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: MOLNÁR ZSOLT (DoT)

JOE VS ROBI, avagy hogy hullámzik a képernyő?

Az egy kis túlzás, hogy a Pósa Róbert barátunk által kreált program (CoV 40) hullámoztatja a képernyőt, inkább csak hullámosítja (és annál is csak az első négy sort, és nem ív mentén, hanem egy egyenes vonalában). Ennek a rutinnak egy része megegyezik azzal a programmal, kis kiegészítések találhatók benne, amely által elértük, hogy a teljes képernyő hullámozzon (ez is ugyanazon egyenes mentén). Robi! Bocs a szőrszálhasogatásért, de... it's true! Egyébként, ha átkapcsolunk a grafikus képernyőre, akkor az is hullámzik.

```
C000  78             SEI
C001  A9 7F          LDA #$7F
C003  8D 0D DC       STA $DC0D
C006  A9 81          LDA #$81
C008  8D 1A D0       STA $D01A
C00B  A9 11          LDA #$11
C00D  8D 12 D0       STA $D012
C010  A9 21          LDA #<I
C012  8D 14 03       STA $0314
C015  A9 C0          LDA #>I
C017  8D 15 03       STA $0315
C01A  A9 1B          LDA #$1B
C01C  8D 11 D0       STA $D011
C01F  58             CLI
C020  60             RTS
C021  EE 19 D0   I   INC $D019
C024  A0 07          LDY #7
C026  84 02      V4  STY $02
C028  A2 08          LDX #8
C02A  8E 16 D0   V1  STX $D016
C02D  20 5D c)       JSR K
C030  E8             INX
C031  E0 10          CPX #16
C033  D0 F5          BNE V1
C035  CA             DEX
C036  8E 16 D0   V2  STX $D016
C039  20 5D C0       JSR K
C03C  CA             DEX
C03D  E0 07          CPX #7
C03F  D0 F5          BNE V2
C041  A4 02          LDY $02
C043  88             DEY
C044  D0 E0          BNE V4
C046  A9 11      M   LDA #$11
C048  8D 12 D0       STA $D012
C04B  EE 47 C0       INC M+1
C04E  AD 47 C0       LDA M+1
C051  C9 2F          CMP #$2F
C053  D0 05          BNE T1
C055  A9 11          LDA #$11
C057  8D 47 C0       STA M+1
C05A  4C 31 EA   T1  JMP $EA31
C05D  A0 12      K   LDY #18
C05F  88         V3  DEY
C060  D0 FD          BNE V3
C062  60             RTS
```

• —*JOE*—

A képernyő tükrözése

Ez a program egy látványos érdekesség. A képernyőt megfelezi, és a felső részen azt látjuk, amit az alsón, csak éppen fordítva.

```
10   SYS9*4096
20   .OPT OO
30   *=$C000
31   KEP2 =1504
32   KEP1 =57784
40         SEI
50         LDA #$33    ;karakterkészlet
60         STA 1       ;másolása és fejre
70         LDA #0      ;állítása
80         STA $F7
100        LDA #$D0
110        STA $F8
140        LDY #0
150  L1    LDA ($F7),Y
160        STA 2
170        TYA
180        EOR #7
190        TAY
200        LDA 2
210        STA ($F7),Y
220        TYA
230        EOR #7
240        TAY
250        INY
260        BNE L1
270        INC $F8
290        LDA $F8
300        CMP #$E0
310        BNE L1
320        LDA #$37
330        STA 1
340        LDA #<IRQ        ;Új IRQ rutin
350        STA $0314
360        LDA #>IRQ
370        STA $0315
380        LDA #<N1 ;Az első rész kell
390        STA UGRIK
400        LDA #>N1
410        STA UGRIK+1
420        LDA #$7F  ;CIA-k törlése
430        STA $DC0D
440        STA $DD0D
450        LDA #1      ;Raster IRQ On
460        STA $D01A
470        CLI
480        RTS         ;Visszatérés
490
500  IRQ   INC $D019 ;Raster
                     ;visszaállítása
510        JMP (UGRIK)     ;A megfelelő
                     ;rutin hívása
520  ;
530  N1    LDX #7      ;Kis várakozás
540  L2    DEX
550        BNE L2
600        LDA #<N2 ;A következő
                     ;megszakítás
610        STA UGRIK
620        LDA #>N2
630        STA UGRIK+1
640        LDA #250
650        STA $D012
660        LDA #27
670        STA $D011
680        LDA #21     ;Karakter és kép
                     ;memória
690        STA 53272
691        LDA #3      ;Negyed beállítás
692        STA $DD00
693        JSR SZUB
700        JMP KILEP ;Rutin befejezése
800  N2    LDA #<N1 ;Következő
                     ;megszakítás
810        STA UGRIK
820        LDA #>N2
830        STA UGRIK+1
840        LDA #145
850        STA $D012
860        LDA #27
870        STA $D011
880        LDA #$84  ;Karakter és
                     ;képmemória
890        STA 53272
891        LDA #0      ;Memórianegyed
892        STA $DD00
893        LDA 214     ;Ha a kurzor túl
                     ;magasan van
899        CMP #12
900        BCS Q2
901        LDA #12     ;akkor lentebb
902        JMP Q       ;tesszük
903  Q2    JMP KILEP
970  KILEP JMP $EA31
1000 SZUB  LDA #<KEP1     ;Képernyő
                     ;fejreállítása
1010       LDY #>KEP1
1020       STA $F7
1030       STY $F8
1040       LDA #<KEP2
1050       LDY #>KEP2
1060       STA $F9
1070       STY $FA
1080 S1    LDY #39
1090 S2    LDA ($F9),Y
1100       STA ($F7),Y
1110       DEY
1120       BPL S2
1130       LDA $F7
1140       SEC
1150       SBC #40
1160       STA $F7
1170       LDA $F8
1180       SBC #0
1190       STA $F8
1200       LDA $F9
1210       CLC
1220       ADC #40
1230       STA $F9
1240       LDA $FA
1250       ADC #0
1260       STA $FA
1270       CMP #8
1280       BNE S1
1290       RTS
1300 Q     SEC
1310       JSR $FFF0
1320       CLC
1325       TAX
1330       JSR $FFF0
1340       JMP KILEP
2000 UGRIK *=*+2
3000 ;tükrözés raszterrel
3010 ;90.10.20
3020 ;indítás=SYS49152
3030 ;(c) LACA
```

• *LACA*

3D DESIGNER

Ez a program egy — a *GIGA-CAD*-hez hasonlítható — 3 dimenziós editor, azonban valamivel több és hasznosabb funkcióval. Takarási technikája jóval gyorsabb, de nem tökéletes: ha két egymást átmetsző testet rajzolunk, akkor nem rajzol metszésvonalat, egyébként árnyékolni sem tud!
Betöltés után az 1-es joy portról irányítható, de a kezelés bonyolultsága miatt egyszerűbb a következő billentyűket használni:
'1' - fel
balranyíl - le
'2' - jobbra
'CTRL' - balra
'SPACE' - tűz

A program alapvetően két menüből áll, innen lehet kiválasztani a megfelelő alakzatot, vagy műveletet. A Főmenüben az ikonok balról jobbra, felülről lefelé, a SZERKESZTŐBEN pedig felülről lefelé lesznek ismertetve:

FŐMENÜ

Kijelzések
- **POINTS** - meglévő csúcspontok száma
- **LINES** - meglévő élvonalak száma
- **SUBPARTS** - különálló objektumok száma

Kezelés
- **jobbra/balra/fel/le** - ikonválasztás
- **fel/le+jobbra** - ikon végrehajtása

Ikonok
- téglatest létrehozása
- gúla létrehozása (fel/le alapsokszög +/—)
- hasáb létrehozása (fel/le alapsoksz0g +/—)
- vonal húzása
- ???

- forgatás szöge (fel/le szög +/—)
- az X és Z tengely cseréje
- teljes kép eltolása
- nagyítás mértéke (fel/le nagyítás +/—)
- perspektíva szöge (fel/le szög +/—)
- objektum kettőzése
- objektum törlése
- két objektum összekapcsolása
- eltolás mértéke (fel/le +/—)
- objektum deformálása
- objektum pontjainak kimentése
- objektum pontjainak betöltése
- kép kimentése KOALA formátumban
- kép kimentése
- kép betöltése
- directory (gy.k. lemezkatalógus)

- kép kinyomtatása (PRINTER: MPS 801, 802; PLOTTER — mindkettőn NORMÁL/NAGYÍTOTT képet nyomtathatunk)
- objektumok pontjainak áttekintése
- minden adat törlése
- vonaltakarás (jobb/bal auto/kézi)

A Főmenü a teljes képernyőt eltakarja, a SZERKESZTŐ két részre van osztva: jobboldalt 3 CHR-nyi sáv az ikonsor, a kép többi része a grafikus szerkesztő, ahol az alakzatokat manipulálhatjuk.

SZERKESZTŐ

Kijelzések
- **X**: x koordináta (szélesség)
- **Y**: y koordináta (magasság)
- **Z**: z koordináta (mélység)
- **S**: objektum száma
- **P**: csúcspont száma

Kezelés
- fel/le - ikonválasztás
- jobbra - szerkesztő elhagyása
- tűz - ikon kijelölése/csúcs rögzítése
- a Z tengely mentén a különböző irányok kombinálásával haladhatunk (fel/le/jobb/bal)

Ikonsor
- Objektum létrehozása
- Objektum elforgatása
- Objektum eltolása
- Objektum nagyítása/kicsinyítése
- Szerkesztés közbeni zavaró tényezők kikapcsolása
- Objektum vonalainak felfrissítése
- Csúcspont kijelölése
- Vonal törlése
- Objektum kijelölése
- Két pont összekötése
- Objektum átfordítása egyik pontból a másikba
- Az X és a Z tengely cseréje

Ezt az ismertetőt azok tudják jól hasznosítani, akik ott ülnek a program előtt... Egyszer mindenképpen érdemes kipróbálni!

● *—JOE—*

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Hail AMIGA Dudez!

Hir iszt das beszten German lengvicsprof. Evil Csika! (DADA: HAIL Caesar! EZ NEM **NÉMETÜL** van, hanem **ANGOLUL**! Brian Élete, gyerekek! Szövegkönyv SCANNER#3-ban! Ja az más kérdés, hogy iO! németesen hangzik :))))

Rám hárult az a felelősségteljes feladat, hogy ettől a számtól kezdve én vezetem a most induló AMIGA rovatot. Az igaz, hogy nem értek hozzá, és fogalmam sincs, hogy hogy kezdjek neki, de megpróbálom. Remélem nem fog bennem csalódni senki. Ja, még itt az elején jegyezném meg, de a rovat végén is megemlítem, hogy akinek van kedve, és egy-két ötlete, az küldje be, (itt tippekre, trükkökre, programozástechnikára gondoltam), de írjatok akkor is, ha esetleg hülyeségeket írtam volna, (persze szakmailag), vagy bármilyen pozitív vagy negatív kritikából kifolyólag. Szeretném, ha ez a rovat nem fuccsolna be, mivel az országban még mindig nagyon sok az Amigás, és nem hiszem, hogy ebből olyan sokan PC-sednének el. Tán akkor essünk is neki. Én úgy gondoltam,-tuk az 1.75-tel, hogy először átfogóan írnék az Amiga családról, (Amit tudok róluk), azután az örök téma összefoglalva, („Melyiket vegyem" — gondolatmenet,) a család egyes tagjai mit tudnak. (Nem úgy, te disznó!) Csak a legfontosabbakat, mivel egész vastag könyvet lehetne összeállítani a különböző Amigák tulajdonságairól és képességeiről. Az Amigákra írt programokból is kiemelek egy párat, hogy mik futnak, vagy nem futnak az egyes gépeken, mivel erről a témáról is nagyon sokan kérdeztetek minket. Majd egy-két konzolgépről teszek említést táblázati stílusban. Utána meg már ha minden összejön, leközöljük azokat a dolgokat, amiket ti küldtetek. Bevezetésnek azt hiszem ennyi elég.

Tehát:
Kezdetben vala az **Amiga 1000**-res. Ez egy nagyon nyomorék gép volt. Nem is csoda, hogy felváltotta nagyon hamar az **Amiga 500**-as. Ez az a gép, amit mindenki *„AZ AMIGA"* néven ismert mindaddig, amíg az 1200-as meg nem jelent. (Lásd később) Ez a gép HI-FI stereo hanggal rendelkezett, 4096 színű grafikát tudott, és már multitaskingban is működött. Szinte az összes játékprogram is erre a gépre íródott, kivétel az AGA-sok. Ezután jelent meg az **Amiga 2000**-res. Ez ua. volt, mint az 500-as, csak annyi volt a különbség, hogy PC-s alakja volt. Ez kényelmi szempontból volt lényeges, mivel a billentyűzet külön volt, a bővítések a gép belsejébe kerültek, és nem úgy nézett ki a gépünk mint egy karácsonyfa. Majd az **Amiga 1500**-as jött ki a placcra (platzra). Ez semmivel sem különbözött a **Two Thousand**-tól, csak annyira, hogy két meghajtó volt benne gyárilag. Az előbb felsorolt gépek mindegyike **1.2** vagy **1.3**-as **Kickstart**-tal rendelkezett, és **68000**-es procival működött. Ezután tört rá a fejlesztőkre a fejlesztési vágy. Kiokoskodták a **68020**-as és **-030**-as procikat, amelyek jóval gyorsabbak voltak az alapnál, és matematikai korpocikat (koprocikat) is tartalmaztak. Az **Amiga 2500**-asban már ilyen procik voltak, **2000**-es dobozban. Ezután a fej(leszt)ők látókörébe belekerült az operációs rendszer, valamint az elavult grafikai megjelenítési mód is, és egyszer csak Hoppá! továbbfejték. Akarom mondani fejlesztették. Ennek az eredménye lett a **2.0**-ás, majd a **3.0**-ás **OS**. Amikor ezeket a sorokat írom, már rég a **4.0**-ással foglalkoznak a koponyák. Grafikai téren (a budai oldalon van), napvilágra hozták az **ECS-t**. Ez az AGA előtti **Enhanced Chip Set** volt, amely már kezelte a **multisync** és **VGA** monitorokat a nagyobb képfrekvenciának köszönhetően. Tudta a **Super HiRes** megjelenítési módot, ami nem más, mint vízszintesen 1280 pixel. Az „új" technológia az **Amiga 500+**, **600**-as és a **3000**-es gépekbe lett beépítve. Az 500+ gépekben már **2.0**-ás **OS**, és 1 Mega van gyárilag. A **600**-as egy kretén genetikai hulladék gép, mivel vagy szórakozottságból, vagy feledékenységből lehagyták a numeric pad-et. Viszont beleépíthető egy 2.5"-os wincsi, és a memóriabővítést meg lehet oldani **PCMCIA** kártyával is. Az Amiga **3000**-est akarták profi gépnek, de nem terjedt el annyira amennyire akarták, mivel marha (tehén) drága volt. Ebben a gépben összehozták mindazokat a dolgokat, amik abban az időben egy „profi" jelzővel ellátott géphez szükségesek voltak, úgysmint: 25 MHz-es 68030-as processzor és 68882-es math. koproci az alaplapon, no meg egy SCSI wincsi „szabályozó". Ezek után a Cég (aki nem tudná, itt most nem a KGB-ről van szó, hanem a Commodore-ról) kifejlesztette a „Best Aviable"-t, vagyis az AA chipsetet. Ez a grafikán (és a Zsófikán) is meglátszik. Bármely képernyőmódban 24 bites 256 színű graphicsot készíthetünk, a színkészletünk pedig 16.7 millió. Ezt az új grafikai módot a **3.0**-ás **OS** támogatja csak, és ez mind az **Amiga 1200**-as, és a **4000**-es gé

pekben található meg. Az **1200**-as lassan kezdi kiszorítani az **500**-ast, mivel gyorsabb, jobb gép, és egyre több AGA-s program jelenik meg. A gépben megtalálható a **3.0**-ás **OS**, **68020**-as proci, AT-buszos wincsillesztő, és **PCMCIA** slot. A **4000**-es napjaink álomgépének netovábbja. Cserélhető (pl. **68060**-asra) **68040**-es, 25Mhz-es, koprocis proci, **IDE** harddisk vezérlő, 6 Mega RAM. Torony és hagyományos kivitelben kapható, valamint **68030**-as procival olcsóbban. A jövő!?! Ha minden igaz, **Amiga 5000**-es, **Amiga 9000**-es (Ez utóbbi szerintem csak álom vagy fantázia, de egy nyugati újságban emlegették. A képek szerint beépített CD-rom lesz benne, és RISK proci.) De mondom, ez lehet, hogy csak a nyugatiak képzeletének szüleménye, vagy Cyber Fantasy újságot nézegettem. Nagyjából történelemnek ennyi.

Folytassuk a sort az örökös gonddal, hogy **MELYIKET VEGYEM???** Először is: Mindenki filózzon el magában, hogy mire akarja használni a leendő gépét. Ha játszani kell csak, és kevés pénzed van, akkor az **A500**-ast ajánlom. Ha rajzolgatni és szövegszerkeszteni akarsz, és nem csábít az új gépek varázsa, akkor a **2000**-est, mivel kényelmesen az öledbe veheted a billentyűzetet, és a PC forma miatt elég jól lehet bővíteni. (Láttam olyan **2000**-est, ami annyit tudott, mint az **1200**-es.) Ha van pénzed, és nem csak játszani akarsz, akkor teljes mértékben ajánlhatom az **1200**-ast otthoni számítógépnek. Manapság minden programot már úgy írnak, hogy fusson rajta. Ha egészen professzionális célokra akarod használni a gépet, akkor a **4000**-es a legjobb! Csak meg tudd venni. A két kretén nyomorék gépet, az **500+**-t és a **600**-ast pedig felejtsétek el! Tehát nagyjából összefoglalva:

Géptipus:	**Proci:**	**Mhz:**	**Memory:**	**OS:**
A1000	68000	?	0.5 Mb	x
A500	68000	7.14	0.5 Mb	1.2 v. 1.3
A2000	60000	7.14	1 Mb	1.2 v. 1.3
A3000	68030	16 v. 25	2 Mb	2.0
A500+	68000	7.14	1 Mb	2.0
A600	68000	7.14	1 Mb	2.0
A1200	68020	14.1	2 Mb	3.0
A4000	68040	25	6 Mb	3.0

Akkor folytassuk a játékokkal. Az Amigák egyik jó tulajdonsága, hogy nagyon sok game jelenik meg rá. (Az utóbbi időben egyébként mintha nem nagyon csipkednék magukat a programozók.) Visszatérve: A sok gép ugyancsak dilemma elé állítja a gamereket, hogy mellik proggi fut a masináján. Az alábbi listában ebből próbálok egy csokrot összeállítani. (Leginkább az **500+**-os, **600**-as as **1200**-es tulajdonosok érdekeltek. Ja, azok is figyeljenek oda, akiknek sima 500-asuk van, de 2.0 Kickstartot tetettek a gépbe!!!)

- Az **500+**, **600**: *Street Fighter II., Flashback, Another World, Epic, Dogfight, Alien Breed, Superfrog, Chuck Rock II., Project X, Empire Strikes Back, Return of the Jedi, Dune I.-II., Stunt Car Racer, Lotus III., Nigel Mansell GP., Microprose F1., Pinball Dreams, Zool I., Sim Earth, Sim City II., Walker, Shadow Dancer, Frontier, History Line, Mad TV., Space Hulk, Lemmings II., Oh No! More Lemmings.*
  És amik nem futnak: *Street Rod, Whale's Voyage, Gobliins II., Robocop II., Speedball II., Chaos Engine, Star Wars, Elite, Red Baron,* stb...
- **A1200**: **Először amik simán futnak**: *A88 Attack Sub, A320 Airbus, AV8B Harrier, Abandoned Places, Agony, Air Support, Alien Breed'92, Another Word, APB, Apydia, Aquatic Games, Archer McLeans Pool, Archipelagos, Armour Geddon, BTTFuture III, Batman, Battle Isle, Birds of Prey, Budokan, Campaign I.-II., Captain Blood, Castle Master, Celtic Legends, Cool Crock Twins, Cool Word, Covert Action, Crazy Cars, Dizzy-k, Curse of Enchantia, Darkseed, DM&Chaos, Dynablaster, Elvira I.-II., Epic, EOB I.-II., Falcon, Ferrari F1, Flimbo's Quest, Forgotten Worlds, Gauntlet II., Gem'X, Gods, Hagar, Harlequin, Head Over Heels, Heimdall I., Hook, Indiana Jones III.-IV., Italy 90., John Madden Football, Legend of Kyrandia, Leander, Legend I.-II., Larry III., Lethal Weapon, Lotus III., M1., Microprose Golf, Monkey Island I.-II., Myth, PGA Tour Golf, Pinball Dreams, Populous II., Project X, Push Over, Putty!, Railroad Tycoon, Rainbow Island, Realms, Robin Hood, Robocod, Rodland, Sensible Soccer, Shinobi, Sim Ant, Space Ace I.-II., Space Quest, Special Forces, Starglider, Strider II., Striker, Stunt Car Racer, Super Tetris, Team Yankee, Thunderblade, total Recall, Turrican triogia, Utopia, Virus, Viz, Volfied, Willy Beamish, Windwalker, Wizball, Wizkid, Xenon II.*
- **A1200-on Cache nélkül**: *Blood Money, BloodWych, Dizzy Collection, Doodlebug, E-Motion, James Pond, Kid Gloves, Puzznic, Zool.*
- **És ami A1200-on egyáltalán nem**: *Airball, Badlands, Beach Wolley, Bubble Bobble, Carrier Command, Conqueror, Damocles, F-16, Fire&Ice, First Samurai, Gauntlet III., Gemini Wing, Global Effect, Hardball, Hard Drivin, Heroes of the Lance, Humans, IK+, International Soccer, Last Ninja II., Lotus I.-II., Midwinter I.-II., Moonwalker, New Zealand Story, Outrun, Outrun Europe, Pang, Populous I., Powermonger, Premiere, R-Type I.-II., Robosport, Shadowlands, Space Crusade, Speedball II., Swap, Switch Blade II., SWIV., 3D Pool, Test Drive II., Toki, Top Bananana, Tower of Babel, Tusker, Ultimate Golf, Wings, Wipe Out, X-Out, Z-Out, Zak McKracken.*

Még megjegyezném, hogy az **1200**-asnál van egy olyan lehetőség, hogy szoftveres úton átkapcsoljunk **1.3**-ra. Namármost ez újabb és nagyobb távlatokat nyit meg a játékprogramok futtathatósági tendenciájában. (Próbálja ki mindenki maga!)

Szerintem ennyi elég is. Ja, és szeretném, ha nem írnátok játékprogram témájában olyan leveleket, hogy ezt vagy azt rosszul írtam, mert ez meg az a program igenis fut ezen vagy azon a gépen, és Én mekkora lamer hülye vagyok, hogy nem tudok még játszani se'. Más témában írjatok nyugodtan, de ezt a rovatot nem gamer infonak szánjuk.

Ezek után jöjjön akkor egy kis konzolgép kavalkád. **(Ezt a témát utálom a legjobban, de mivel nagy az érdeklődés a téma iránt, és a téma nekem lett kiosztva, én veszem kézbe a dolgot.)** Napjainkban egyre több CD-s alapú konzolgép, és CD-s játék jelenik meg. Én speciel azért nem szeretem őket, mert csak játszani lehet rajtuk, iszonyatosan drága a fenntartásuk, és a grafika nálam nem pótolja azt az élvezetet, hogy egy héten belül kétszer kellett megformáznom 120 megányi anyagot. (Az első véletlen volt ráadásul!) Mindegy. Tehát akkor következzék a sznoboknak indulásképpen egy kis összeállítás a konzolgépek csordájáról.

Gép	Proci	Grafika	Paletta/Szin	Ram	Mhz	Hang
MegaDrive	68000/Z80B	320x224	512/64	136	8/4	10 Stereo
Super Famicom	65C816	256x224/512x448	32768/256	256	3.58	256 Stereo
Game Gear	Z80A	160x146	4096/32	8	3.58	4 Stereo
Master System	Z80	256x192	64/32	8	4	4
NES	6502	256x240	52/16	?	2	5
Game Boy	8bit	160x144	Monochrome	8	4.19	4 Stereo
Lynx	65C02	160x102	4096/16	64	16	4 Stereo
PC Engine	8bit256x216	512/32	64	?	?	6 Stereo
Atari VCS	6507	192x160/320x242	16/4v256/16	?	?	1v2
Konix	8086/RISC	256x200	4096/512	256	12	8 Stereo
Mega CD2	68000	?	?	6/512/128	12.5	?
3DO	ARM60-RISC-32bit	?	?	2Mb.	12.5	Stereo
CD-32	68020	ua.1200	ua.1200	2Mb.	14	?

Ennyi lenne. Remélem nem fog kukacoskodni senki, hogy a táblázatban valamit elírtam. Jó, jó, egy-két adatot nem tudtam, de nem hiszem, hogy minden második ember tudná ezeket.

A végére jöjjön egy kis kislexikon kezdőknek (nem csak Amigásoknak):

BLITTER: (Block Image Transferer). Az Amiga DMA rendszeréhez illeszkedő, memóriából memóriába történő adatátvitelre készített HW elem. Blokkszerű adatok mozgatása, bemenő adatokkal végezhető műveletek (maszkolás, összemásolás,...), lehetősége miatt leginkább grafikai felhasználásra teszi alkalmassá.

BOB: (Blitter Object). A blitter segítségével mozgatott alakzat.

COMPOSIT: Az RGB-vel ellentétben, itt az összes jel egy összetett videojellé van összekeverve.

DMA: (Direct Memory Acces). Egyes HW elemek a proci kihagyásával képesek elérni a memóriát, így lényegesen gyorsabb az adatátvitel. Ez a folyamat a DMA. (Direkt Memóriaelérés) Az Amigában a sprite-ok, a blitter, a hang használja.

DTP: (DeskTop Publishing). Kiadványszerkesztés

DTV: (DeskTop Video). Otthoni Videostúdió, amely magában foglalja az összes létező animációt, a feliratozást, és mindent, amit egy videostúdiónak tudnia kell.

GENLOCK: Egy számítógép, és egy külső videojel szinkronba hozását végzi el.

IRQ: (Interrupt ReQuest). A maszkolható megszakítások jelölése. Egy megszakítás akkor maszkolható, ha le lehet tiltani szoftveresen.

MEGSZAKÍTÁS: Külső hatás vagy utasítás hatására az éppen futó program félbeszakad, a gép elvégzi a megszakításrutint, és folytatja a megszakított progit.

NMI: (Non Maskable Interrupt). Nem maszkolható megszakítás, a megszakításrutin nem tiltható le.
PAL/NTSC: Európai/Usa jelszabvány. 50/60 Hz
RAY-TRACING: Dick Tracy feleségének teljes neve. Egyébként fénysugárkövető képlétrehozás.
RAM: (Random Acces Memory). Írható-olvasható memória.
ROM: (Read Only Memory). Csak olvasható memória.
RGB: A KGB román megfelelője. Minden információ külön csatornán jön be.
SZINKRONJEL: A képet rajzoló elektronsugár működését hangolja össze és időziti pontosan. (Mikor hova utazzon).

Azt hiszem kezdésnek elég ennyi, mivel már kezd a szemem vibrogni. Mit is írhatnék a végére? Talán azt, hogy várom a kritikai észrevételeiteket, segítségeiteket vagy bármilyen olyan leközölhető anyagot, amit szivesen látnátok viszont a rovat hasábjain. (Persze csak AMIGA téma legyen) Tippekre, trükkökre, mások által is felhasználható gépkezelési vagy programozási infokra, mesterfogásokra gondolok itt elsősorban. A játékleírások pár oldallal előrébb találhatóak meg.

Akkor a jövő hónapban remélhetőleg ugyanitt, mindenkinek csélóka.

● *Evil Csika*

PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: WERNER ZSOLT (DADA)

Hi mindenkinek, most három témara kerül sor, reméljük mindenkinek tetszeni fog.

BITMAP-FILE-INFO

Remélem mindenki tisztában van az olyan alapfogalmakkal, hogy mi az a **WORD**, **DWORD** etc. Ha nem, akkor meg minek olvassa (a lamer)? Először egy rövid ismertető jön a **BMP** file-ok felépítéséről, majd ha jó hangulatomban vagyok, akkor írok egy példaprogramot is **(DADA: sorry, kihúztam, így sem volt elég helyünk, ennyi alapján már könnyű lesz megírni. Ha valaki a Fido-n vagy InterNet-en (MTTT022@URSUS.BKE.HU) bezörget a forrásért, elküldöm, de NO LETTERS PLEASE!).** Pontosabban nem csak a **BMP** file-okra vonatkozik a dolog, hanem az un. Device *Independent Bitmap*-ekre (eszközfüggetlen bittérkép), és az **RLE** file-okra sőt, egyes részei pedig csak ez utóbbi kettőre. A fő különbség közöttük az, hogy a **DIB** és az **RLE** tömörítve van, míg a **BMP** nincs.
(Van még egy különbség, mégpedig az, hogy DIB-et még soha sem láttam...)

A BMP/DIB/RLE-filefelépítése

A file elején áll egy *FILEHEADER*, majd ezt követi a *BITMAPINFO* vagy a *BITMAPCOREINFO*. Az elsőt a *Windows* használja, a másodikat pedig az **OS/2** *Presentation Manager*. Én most csak a *Windows*-os verziót ismertetem. Tehát:

1. BITMAPFILEHEADER

WORD - ez a legelső 2 byte, ezek értéke mindig a '**BM**' karakterek
DWORD - a file méretét adja meg byte-okban
DWORD - foglalt, értéke mindig 0 (itt az eredeti doksiban 2 **WORD** állt!)
DWORD - Megadja a tényleges képinformáció offszetjét a file elejétől számítva (ott kezdődik a 'kép', előtte a paletta-információ van).

BMP file-nál csak erre az adatra, a kép méreteire és a paletta offszetjére van szükségünk (ez utóbbi általában 54 (decimális)).

2. BITMAPINFO

2.1. BITMAPINFOHEADER

DWORD - megadja a *BITMAPINFOHEADER* struktúra (C-ben, *Pascal*ban ezt ha jól emléxem rekordnak hívjuk) méretét byte-ban (Na innen lehet kiszámolni a paletta offszetjét)
DWORD - a kép szélessége pixelben
DWORD - a kép magassága pixelben
WORD - a plane-ek számát adja meg, mindig 1
WORD - a bit/pixel értékét adja meg (azaz, hogy egy pixel értéke hány biten van tárolva, ettől függ a szinek száma), lehetséges értékei 1, 4, 8, és 24 (2, 16, 256, és 16,7 millió szín), később bővebben tárgyalom ezt a részt
DWORD - a tömörítés módja (erről majd később)
DWORD - a kép mérete byte-okban
DWORD - vízszintes felbontás pixel/méterben
DWORD - függőleges felbontás pixel/méter-ben
DWORD - a 'szín táblában' (az ezt a struktúrát követő tömbben, ami a paletta-információkat tartalmazza) lévő bejegyzések száma, erről is majd később írok
DWORD - a kép megjelenítésében fontos szerepet játszó bejegyzések száma (fontos színek száma)

2.2. RGBQAD

Na most ez itten egy tömb, aminek az elemszáma a bits/pixel értékétől, ill. inkább 'a kép megjelenítésében fontos szerepet játszó bejegyzések számától' függ (egyenlő vele).
A tömb elemei a következő *byte*-okból állnak:

BYTE - a kék intenzitása az adott színben
BYTE - a zöld --- " ---
BYTE - a vörös --- " ---
BYTE - nem használt, értéke 0

Itt is van egy kis szopatás, amire először nem is jöttem rá. Ugyebár amikor a palettát állítgatod a 10-es (hexa) megszakítás segítségével, akkor a színösszetevők arányát egy 0-tól 63-ig (dec) számmal tudod beállítani, azaz a bejövő byte-ok felső 2 bit-jét eldobja a gép, és a maradék *6*-ot veszi figyelembe ($2^6=64$). Viszont itt a színösszetevők intenzitása 1-1 *EGÉSZ* byte-on van tárolva. A megoldás: az összes beolvasott adatot el kell osztani néggyel, (assembly-ben 2 bitet SHR). (Thanx to **HXN of TCC**)
A **BITMAPCOREINFO**-t nem is írom le, mivel nem hiszem, hogy sok *OS/2* felhasználó olvasná a CoV-ot (**DADA: én igen:)!**). De ha szüksége van rá valakinek, az nyugodtan írjon nekem: *TARBAJ PÉTER, BUDAPEST 1036 VIADOR U. 3-5.* vagy hívjon föl a *168-4686*-os számon este.

Megjegyzések:

1. bit/pixel

Mint említettem ez a következő lehet: *1, 4, 8, 24*. Ha *1*, akkor a kép mono, és csak *2* szint használ. Ebből következik, hogy az *RGBQAD* tömb csak 2 elemű, ha a bitmap-ben a pixelnek megfelelő bit *0*, akkor az első elem által meghatározott színnel kell pontot rajzolni, ha *1*, akkor a *2*. elemmel. Ha a bit/pixel értéke *4*, akkor máris *16* variáció lehet etc. Ha viszont *b/p=24*, akkor az *RGBQAD* tömb *0* elemű, nem létezik. Ekkor a bitmap-ben egy pixel színét *3* egymást követő byte írja le: az *1*. a vörös, a *2*. a zöld, és a *3*. a kék összetevő intenzitását.

2. Figyelem! A pontok alulról fölfelé vannak tárolva! Huh! Ez így egy kicsit súlyos... Tehát érthetőbben: Beolvasod az első sort, és azt a képernyő legaljára teszed ki. Beolvasod a másodikat, és azt az előző fölé nyomod. (A koordináta-rendszer origója a bal alsó sarokban van.)

3. A tömörítés módja

Kétfajta tömörítés van. Ha a **DWORD** értéke *0*, akkor nincs tömörítés, ha *1*, akkor *8 bit Run Length Encoding* (**RLE8**), ha *2*, akkor *4* bit *Run Length Encoding* (**RLE4**) használatos. Ha nincs tömörítés, akkor a bitmap-ben a pixelek sorról-sorra folyamatosan követik egymást.

3.1. **RLE8**

Ezt a metódust 8 *b/p*-es file-oknál használják. Ezen belül *2* eljárást alkalmaznak, akár keverve is.

3.1.1. **Encoded**

Az *1*. byte meghatározza azoknak az egymást követő pontoknak a számát, amelyeket a *2*. byte-on tárolt színnel kell rajzolni. A *2*. byte-on egy mutató van ami az **RGBQAD** tömb azon elemére mutat, amelyik az aktuális szín összetevőit tárolja. (Egyszerű az egész. Töltsd föl a palettát a tömbben tárolt összetevőkkel, és amikor rajzolni kell, a *2*. byte által meghatározott színnel tedd ki a pontokat!) Az *1*. byte lehet még *0* is, ami azt jelenti, hogy a *2*. byte-ot utasításként kell értelmezni. Ha a *2*. byte *0*, akkor az egy *End Of Line* utasítás (a kurzort tedd a következő sor elejére). Ha *1*, akkor az egy *End Of Bitmap* utasítás, azaz vége a bitmap-nek. Ha *2*, akkor egy *Delta* utasítás, ami azt jelenti, hogy a kurzort a következő *2* byte-on tárolt értékkel kel eltolni *X* ill. *Y* irányba (gyk.: az *1*. az *X*, a 2. az *Y*), azaz a következő pont *X*, és *Y* irányú offszetjét jelenti az aktuális pozíciótól.

3.1.2. **Absolute**

Ekkor az *1.* byte *0*, mint az előző pontban az utasításoknál, viszont a 2. byte értéke egy szám *3* és *255* között.

Ez a 2. szám a következő egyedi pontokra utaló színinformációk számát határozza meg. (Huh, ez kicsit durva volt. Tehát magyarul: A *2.* byte-ot a byte által meghatározott számú dekódolás nélkül egyenesen a képernyőre írandó színek (*pixelek*) követik.) Ha ez a *2.* szám kisebb kettőnél, akkor az értelmezése ugyanaz mint az **ENCODED**-nél.

Figyelem! Minden sor szóhatárra van igazítva!!!

3.2. **RLE4**

Kérem szépen, ez is egy tömörítési eljárás, csak *4* bit/pixel-es file-okra alkalmazva. A lényege ugyanaz, mint az előzőnek (**RLE**), csak itt egy byte-on 2 pixel van tárolva az alsó, és a fölső byte-on. (Változás csak a byte-onkénti pixelek számában van). A pixelek fölső-byte - alsó-byte sorrendben vannak tárolva. Szemléletesebben, mert látom hogy még mindig nem értitek:

x, y legyenek a koordináták, ekkor *(x;y)* pont a fölső-byte-on van tárolva, *(x+1;y)* pedig az alsón.

A BitMaP-ekről egyenlőre ennyi elég lesz. Legközelebb küldök egy-két rutint a "Képernyő folyamatos elsötétítése" címszó alatt assembly-ben, és C-ben. (Ha már az évkönyvben volt Amigára, akkor remélem mehet PC-re is.)

De azért ilyen könnyen nem szabadultok meg tőlem! Itt van még némi általam hasznosnak itélt info a pécéseknek. Gondolom előfordult már néhányatokkal, hogy a futtatni kívánt program kevésnek találta a memóriát, és nem indult el, vagy pedig kicsit lebutítva tudott csak futni (pl. EOB 3 600 kbyte EMS-sel nem nagyon akar hangokat is nyomatni csak a zenét). Nos erre találtam a múltkor megoldást. Ha legalább 386-osod van 2 megával (mint nekem), akkor pofonegyszerű az egész. Szükséged lesz a *Windows 3.1*-es verziójára, és némi helyre a vinyón. Ugyebár amikor egy 2 megás *386*-osra installálod a *Windows*-t, akkor csinál egy *'swap file'*-t (4 mega), amit *'386 Enhanced Mode'*-ban tudsz kihasználni (*virtuális memória*). Na igen, de nálam legalábbis nem jelent meg az *'Enhanced Mode'* ikon a *'Control Panel'*-en (mivel csak *2* mega van a gépemben). Így hogy a jó életbe lehet átkapcsolni a *'Standard Mode'*-ról?! Ez is egyszerű! Ha a *Windows*-t a **/3** paraméterrel indítod, akkor lazán átmászik a bűvös 'Enhanced Mode'-ba, ahol már ki lehet használni a virtuális memóriát!!! O::-)

A többire remélem mindenki rájön... Na azért elmondom. A '**PIF Editor**'-ban töltsd be a *DOS - Shell PIF*-et (azt hiszem *MSDOS.PIF*), és írd át benne a memória igényeket. Nálam például *3* DOS - Shell ikon van . Az egyik a normális (eredeti), a másik 2 mega XMS-t csinál, a harmadik pedig 2 mega **EMS**-t.

Na végre valami értelmesre is tudtam használni a Windows-t! ::->(**DADA: Cool guy!:)**

Persze van néhány proggy, ami nem bírja a multitaszkos környezetet, ezeken nem lehet így segíteni. (Ha kevés a verem, akkor csak bele kell piszkálni a **CONFIG.SYS**-be.)

Az más kérdés, hog ez mennyi helyet foglal el a 40 megás vinyómon... ::-((**DADA: ez már az X-edik '::'... Négyszemű gülü? Egyetlen kettőspont a szabványos!:)**)

(... és hogy mennyit lassít a programon... ::-( ) A fenébe! Az agyamra ment *'A modemek világa'*.

Hello!

• *TARBY® of TCC*

Buli a Schönherzben!

Hogy miért is választottam ezt a talán sokak számára felettébb idegenül hangzó és attraktív szalagcímet? Nos, azért, mert általában **ez** a magyar **IRC**-csatorna **TOPIC**-ja, azaz fő témája.

Mi is az az **IRC**?-kérdezhetik (és kérdezikna ez a *Galla Miklós*-féle poén tök jó :) sokan, akik eleinte nem tudják, miből is maradnak ki. Nos, ez egy nemzetközi, az **InterNet**-re épülő beszélgetőhálózat, amit *mindenki használhat, akinek van InterNet elérése!* És ne gondoljatok percenként 90 Ft-os árra sem, ami az ilyen-olyan telefon'konfercia'szex-hirdetések szövegeiben feltűnik: itt rossz esetben csak a normál telefonköltséget, jó esetben (ha koleszos vagy valamelyik egyetemünkön vagy főiskolánkon- *Veszprém* (még ha összvissz 2 db modemük is van csak- Hi **TSC**!), *Pécs*, *BME*, *BKE*, *ELTE*, *Kandó*, szeptembertől remélhetőleg a győri *Széchenyi* (hi **Bandee, Basq**!) - nagyhirtelen ezek jutnak az eszembe, mint azok a felsősulik, ahol az **InterNet** elérése **hallgatói jog**) egy fillért sem kell fizetned! Mellesleg **Jacinth** és **BTv** maestróval karöltve lehetséges, hogy **Jacinth** a jövőben **InterNet** alapúra átálló **picture-BBS**-ére (amit bárki felhívhat, még akkor is, ha egyébként nincs **InterNet** elérése!) is felrakunk egy **IRC** szervert, ami az országban LEGELŐSZÖR fogja lehetővé tenni, hogy modemes 'közemberek' is **IRC**-közelbe kerülhessenek!

És milyen a társaság? Egy szóval: **szuper**! Ha **CSAK** magyarul tudsz anyanyelvi szinten, és emiatt csak a **#magyar** csatornát tudod tiszta szívvel látogatni, akkor sem kell elszontyolodnod: esténként **5** és éjjel **3** óra között olyan népsűrűség, pezsgés és vidámság van a magyar **IRC**-csatornán, amit még a nálunk sokkal komolyabb **IRC**-hagyományokkal rendelkező, sokkal fejlettebb országok is elképedve néznek! Persze van pár 'ősi' magyar IRC-s (pl. *Alvi, Andersen, Keksz, Dirk Gently, Ila, Dugó, Gorgo, Las, Sanya, Endre* stb...), akiket szinte egész nap fenn találsz az **IRC**-n, ha épp nincsenek vizsgák! Ja, és hogy miről megy a sóder? Gyakorlatilag mindenről: nőkről, viccekről, zenékről, buliktól, hülyéskedésekről stb... A magyar csatornán pl. én és **Andersen**, mint két őszenész, mindig a néhai hazai alternatív zenei élet poénjaival és szövegidézeteivel szórakoztatjuk a társaságot; a csatorna három hatalmas **D.A.** és **M.P.**-fanja (na már megint én, **Gorgo** és **Alvi**) sokszor képesek vagyunk fél napokat is átvitatkozni kedvenceinkről; vagy én, mint megszállott **GUS**-os és **C64**-es, előszeretettel bocsátkozom vitába egy csomó erre járó vendéggel, s i.t., mindenkinek megvannak a kedvenc témái, amivel általában napokig vitázgat a társaság, **szuper** hangulatot teremtve. (**Ja itt tenném hozzá, hogy a Douglas Adams-féle Dirk Gently 2-fordításról 1 szó: 3STYLE... És két cím DA&finnkedvelőknek:** Akateeminen Kirjakauppa, Postimyynti, Keskuskatu 1, 00100 Helsinki, Finland (minden D.A. könyv megvan, VISA-t elfogadnak, külföldre postáznak :)), aki meg a finn rádiófeldolgozásokat keresi: YLE/Tallennepaluvelu, PL 10, 00241 Helsinki, Finland. Thx goes to //Zaphod of D.A. Fan Club!)

Persze vannak spéci csatornák is, amik pl. kimondottan az élet értelmének kutatásának szentelik idejüket (ilyen pl. a **finn** hivatalos nyelvű **#42**-na akinek ez a szám nem juttat eszébe semmit, annak javaslom, hogy ne olvasson tovább!), aztán vannak spéci számítógépes *channel*ek is (alig *1-2*, főleg **DOOM** meg hasonló témákban), de **AKÁRKI** nyithat SAJÁT csatornát (úgy, hogy olyan csatornába lép be **join**-nal, ami még nem létezett), és ha megfelelő **Topic**-ot talál magának, akkor aztán tíz-tizenöt percen belül garantáltan lesz 2-3 *chat* partnere! (Ilyen topic-ok főleg buli- és 'interkulturális' zenei, irodalmi témákban szoktak megjelenni, pl. *'The Friendliest Channel'*, vagy *'Metallica Is Shit'* (mielőtt nekem es nétek, ez utóbbit *NEM* én találtam ki, egyik kedvenc csatornámnak, a **szlovén**nek volt 1* a Topic-ja!), *'We Have A Real Party Here'* stb...)

Ha pedig tudjuk az *IRC*-világban alapvetően megkövetelt három nyelvet is (**angol, német, finn**), akkor már gyakorlatilag **MINDENKIVEL** megértethetjük magunkat és baromkodhatunk! (Persze el lehetne vitatkozni azon, hogy ki milyen nyelvet ajánl, én pl. az orosztudásomat is egész jól kamatoztatom az **IRC**-n!)

Naszóval, térjünk a tárgyra. Ha valaki koleszos, és az **InterNet** be van kötve a gépébe; és/vagy már van *account*-ja az egyetem/fősuli számítógéptermében **UNIX**, **VM/CMS**, **VMS**, vagy csak úgy szimplán **NOVELL** alá, annak a következőket kell beírnia:

TN 131.130.39.10 6668 (TN helyett lehetséges, hogy **TELNET**-et kell írni, oprendszerfüggő!)

Ezzel fogunk rácsatlakozni *Közép-Európa* egyik legismertebb, *bécsi* **IRC** szerverére.

Ezután, amennyiben még éppen felférünk a szerverre (általában délutánonként elég sokat kell próbálkozni, hogy felkerülhessünk!), akkor az bekéri azt a **handle**-t, amit használni akarunk. Pl. ha **Sanyi**-t akarunk használni, akkor ezt üssük be.

Utána megkérdi a szerver, hogy van-e valami emulációnk. Errre általában elég **Enter**-ezni (kivéve, ha otthonról hívjuk az **IRC**-t **VM/CMS**-en át **VT100** emulációval, amely sanyarú sors asszem csak nekem adatott meg :). Pár screen lefut, s aztán máris beírhatjuk minden parancsok parancsát, hogy:

/join #magyar

Na, ha szerencsénk van, máris egy csomó cool figura között találjuk magunkat, és az a **WinnieBot** dörren ránk egy lelkes köszöntéssel, 'aki' a magyar csatorna büszkesége, amiből a világon csak egy van

(még a finnek **FinnGuard**-jánál is jobb! - *online* **magyar->angol** *szótár*, állandó tök röhejes robotbenyögések stb... Más csatornákon általában nem is létezik semmilyen ilyesféle robot... Mint többen is megjegyezték már a magyar **IRC**-n, a csatornánk egyik fő vonzereje (nem-magyarok számára is!) főként **WinnieBot**... Ja meg persze a **magyar** nyelv (ha már valaki megtanul finnül, miért ne tanulna meg magyarul is?) :)) Még pár sor WinnieBot-ról (annyira híres lett, hogy újabban minden **IRC**-s kezében Micimackót látok :). Ez a robot (nemzetközi nevén **Bot**)

- mindenkit köszönt, aki belép a csatornára;
- ha neki címez valaki valamit (tehát a sor elején az van, hogy **winnie:**, ill. ha **/msg**-vel ír neki), akkor arra válaszol mindenféle *script*ek között válogatva (*'Robot vagyok...'*,*'Úgy van'*, meg egy halom jobbnál jobb poén, amiből először nem veszi észre a normál halandó, hogy nem élő személlyel van dolga (rosszmájú leszek, de ezzel sok kezdőt meg lehet szívatni :));
- néha az *A.A.Milne*-féle *Micimackó*ból idézget (dicséri a természetet, a mézet), ill. benyög mindenféle poént;
- kétpercenként a magyarul nem beszélő vendégeinknek felajánlja a szófordítást.

Na, amikor bejelentkeztünk, egyszerűen amit begépelünk a parancssorba, az jelenik meg a többiek képernyőjén.
Pár fontosabb parancs: ha valakiről (pl. legyen **laszlo** handle-ű!) azt szeretnénk lekérdezni, kicsoda (honnan hív stb...), azt írjuk be: **/whois laszlo**

Ha azt akarjuk megnézni, egy adott csatornán kik vannak fenn, akkor ezt kell gépelnünk: **/who #magyar**

És ami még nagyon hasznos: ha egy országból hívókat szeretnénk kilistáztatni, akkor azt kell beírni: **/who *.HU**, pl. ha a Magyarországról hívókat akarjuk lekérdezni, pontosan milyen csatornákon, milyen handle-lel szerepelnek. A HU természetesen helyettesíthető a következőkkel: **COM, EDU: USA** (#USA - ezen belül is nyugati part, keleti part stb... súlyozás szokott lenni); **DE: Németország** (#Germany); **AT: Ausztria** (#Austria);; **NL: Hollandia** (#Netherlands); **SL: Szlovénia** (#Slovenia); **FI: Finnország** (#Finland); **PL: Lengyelország** (#Poland); **SU: Oroszország** (#Russian); **UK: Anglia** (#UK, #London)
Na főleg ezekről a csatornákról szoktak a legtöbben átmászkálni más csatornákra (a magyar csatornának pl. állandó amerikai, holland vendégei vannak :), s jelen sorok írója is leginkább ezeken található meg, ha a **#magyar**-on éppen nem...

/quit: kilépés IRC-ről.
/msg laszlo Hi there!: privát üzenetet küld **laszlo**-nak (senki más nem olvassa).
/list: kilistázza az összes csatornát. A **TOPIC**-ük mellettük olvasható- főleg ez alapján érdemes keresgélni, mert rengeteg csatorna van! :)))
Még megemlítendő az **UNDERNET**, amit (még) lényegesen kevesebben látogatnak, és IRC-ből a **/server Vienna.AT.EU.undernet.org 6667**-tel hívható (a **#chat** csatornát ajánlom).

És a harmadik legnagyszerűbb hálózat a **BOLO** és a **NIGHTMARE**, amely magyar szervere így hívható: **TN unicorn.sch.bme.hu 6666**. Hivatalos nyelv az **angol**; online **RPG** játék. A **FAQ**-t és a **HELP**-et olvassátok el. 1 hint: ha azt írjuk be egy **beggar**-nél, hogy **:HICCUPS**, akkor már AKKOR is megölhetjük :). Na ez is egy nagyszerű játék!

Sok szerencsét, és **C U On The Net!** Gyerekek, gyertek minél többen!!!

• *DADA (MTTT022@URSUS.BKE.HU)*

Raszter-trükk

Helló kóderek alul és fölül!

A RAIN MAN intro-songja után vágjunk a közepébe! Biztos láttatok már 8 bites gépeken rasztert, ill. Amigán copper bar-okat. A kettő ugyanaz. Most bemutatom nektek, hogyan lehet kihozni ezt VGA-s PC-tekből. Lehetőleg 286 alatt NE futtassátok a programot.
Nem tudom tudjátok-e, hogyan lehet a VGA-n egy színt beállítani? Nos, marha egyszerű, először ki kell küldeni a 3C8-as portra, hogy melyik színről is van szó (0-255), utána pedig a 3C9-es portra az összetevőket RGB sorrendben.
Tehát: átírjuk a 0. színt (háttér) minden rasztersorban, és KÉSZ! Természetesen előzőleg a raszterszíneket meg kell szerkeszteni mondjuk Deluxe Paint-tel (ne röhögj, ez jó módszer) a következőképpen: készítünk egy új képet, a 16. színtől a 16+32 (=48) színig spread-elünk valami jó kis átmenetet mondjuk vörös a sárgán át fehérbe és vissza. Ha ez megvan, kiszedjük a kép palettáját, amit mindenki oldjon meg valahogy. A legegyszerűbben ezt úgy tudjátok elérni, hogy az LBM vagy PCX képet átkonvertáljátok VPiC-kel, PIC formátumra (r betű), és kiCUTtoljátok (**DADA: van egy DOS alatti segédprogram, amivel ez megtehető, a Public Domain CUT.EXE; a Unix eleve alapfelállásban tartalmazza. NetMailre elküldöm a DOS, ill. a VM/CMS verziót, de előbb próbáljátok meg a BBS-eken megkeresni!** Bár aki 1 perc alatt nem írja meg a fapados verziót Pascalban, az akár ne is kódoljon tovább:) a 10-778 -ig terjeszkedő byte-okat, ami a paletta. Ezután ezt a palettát konvertáljátok txt file-ba (pl. BIN2ASM.EXE) (DADA: szintén mint előbb)! Most már csak az alábbi programot kell megérteni, és mehet a móka!

És aki nem boldogul a palettával az gépelhet (make sure, your NUMLOCK is ON:-)

```
;Ez 48 szin RGB összetevője
4, 0, 0, 13, 0, 0, 23, 0, 0, 33, 0, 0, 43,
0, 0, 53, 0, 1, 63, 0, 1, 63, 10, 3, 63, 21,
7, 63, 32, 11, 63, 42, 15, 63, 50, 19, 63, 57,
23, 63, 63, 28, 63, 63, 43, 63, 63, 58, 63,
63, 63, 52, 52, 60, 43, 43, 58, 34, 34, 56,
26, 26, 54, 19, 19, 52, 11, 11, 50, 5, 5, 48,
0, 0, 46, 0, 0, 41, 0, 0, 35, 0, 0, 30, 0,
0, 24, 0, 0, 19, 0, 0, 13, 0, 0, 0

 .model small
 .stack 200h
 .286
 .data
msg db 13,10,3 dup ('BEYOND THE BLUE
HORIZON   '),'$'
raster label BYTE
 include raster.db
numofr EQU 32

 .code
;beállítjuk az adatszegmenst, hogy a .data-
ra mutasson
 mov ax,@data
 mov ds,ax

;valami kis szöveg legyen a képernyőn
 mov ax,3
 int 10h
 mov dx,offset msg
 mov ah,9
 int 21h
frame:
 mov dx,3DAh
r1: in al,dx
 test al,8
 jne r1
r2: in al,dx
 test al,8
 je r2
;meghívjuk a rutint
 call do_raster
;figyeljük a billentyűzetet történt-e vmi
 mov ah,1
 int 16h
 je frame
 mov ah,0
 int 16h
;vissza a DOS-ba
 mov ax,4C00h
 int 21h
do_raster:
 cli
;clear interrupts (különben ugrálna)
 mov si,offset raster
  ;offset a táblázatunkra
 mov cx,numofr   ;ennyi színünk van
put_other_colors:
;előkészítjük a következő sor RG
összetevőit
;megj.: játékos kedvűek kicserélhetik a
MOV AL,0 -t MOV AL,7 -re, ezzel
;elérik, hogy a raszter a szövegben lesz
látható
 mov al,0
 mov dx,3C8h
 out dx,al
 inc dx
 lodsb
 out dx,al
 lodsb
 out dx,al
 lodsb
;megvárjuk a következő rasztersort (ekkor
már előkészítettük a szín RG összetevőit, a
következő sorra már csak a Blue marad,
ezzel elértük, hogy nem lesz "pöttyös" a
raszter).
 push ax
 mov dx,3DAh
r3: in al,dx
 test al,1
 jne r3
r4: in al,dx
 test al,1
 je r4
 pop ax
;...és mehetsz szépségem
 mov dx,3C9h
 out dx,al
 loop put_other_colors
 sti
 ret
 end
```

• *Sasvári József*

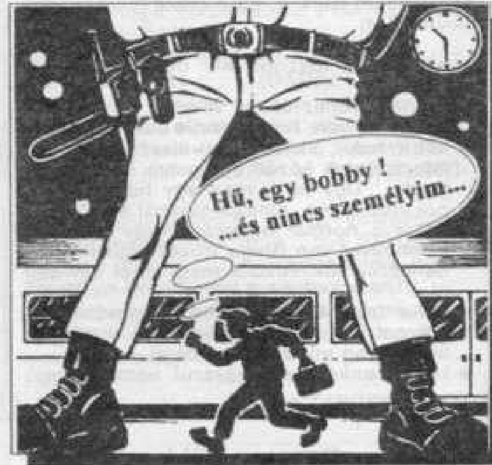
Továbbra is várjuk ötleteiteket, véleményeiteket, javaslataitokat, a 64, Amiga, PC felhasználói témákhoz kapcsolódóan egyaránt.

Getto KOMIKSZ

CSAPTER VAN ⊕ Getto munkába indul



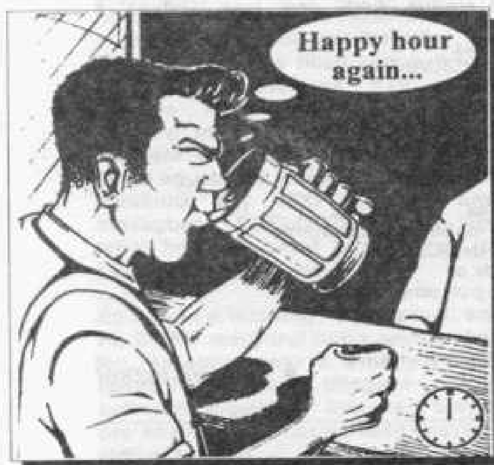
















Dö Getto grafiksz end lógó ár regisztred trédmárk of Müller májsztró end CoV HQ!

A jövő hónapban természetesen ismét találkozunk!

ÁTVILÁÁÁGÍÍÍTÁÁÁS! Reszkessetek CoV szerkesztők, gyüvök a zseblámpámmal mindenkinek ráfirkálok a homlokára egy 'Á' betűt, és máris jöhet az 'Á'-t világítás. Ez tényleg nem vicc, most foglalkozott vele a TV, a rádió, a sajtó stb., vagyis azon egyének, akik 1956-57-ben valami karhatalmi tevékenységet folytattak, esetleg netalántán a III/III-as tagjai voltak, nem kívánatos személyek vezető tisztségek betöltésében. Felelős poszton lévő személyek ide sorolták a 30.000-nél nagyobb példányszámú magántulajdonú lapok szerkesztőit is. Még nem kizárt, hogy elérjük ezt a bűvös számot, ezért hát kénytelen voltam tüzetesebben körülnézni a HQ-n. Eredmény, csak egy ÁVÓ-ssal találkoztam, a hűtőben meg-ÁVÓ-sodott a vaj, mert Getto má' megint vagy egy fél éve elfelejtette kitakarítani. Egyébként — ha már Getto-nál tartunk — amennyire felnézek rá (van vagy 1.70), annyira haragszom is, mert elvett tőlem egy oldalt. OK. 1,75 megszavazott a képregénynek 1 oldalt, de arról nem volt szó, hogy ezt az én rovásomra teszi. Az Alkotmánybírósághoz fordultam, de miközben szemben álltam az épülettel, felülről megtisztelt egy galamb, úgyhogy ő adta meg a választ a felháborodásomra: „le vagyok sz**va". Na nem baj, Ti akartátok, akkor megint kénytelen vagyok lejjebb venni a betűméretet, csak győzzetek közelebb tenni a lapot az orcátokhoz. Hát akkor jó mulatást!

Aktuális téma!

(még mindig a WASTED TIME)

CoVboy: Úgy hirtelen 5 levél akadt a kezembe (volt még a hónapban vagy 20-30). Lénárt András, Nagykőrösről, Tóth Zsolt és Garamszegi Péter Budapestről, Imre Ferenc Miskolcról és Fazekas Sándor Szegedről a Wasted Time kazettás verzióját rendelte meg tőlünk. Nos, őket és a többieket is el kell szomorítanom, a játéknak csak lemezes verziója jelent meg, és nincs tervbe véve kazettás verzió megjelentetése. Bryan mester egyébként megköszöni azt a sok levelet, amelyben a WT-hez teljes leírást lejmoltok, de azt üzeni nem lesz a CoV-ban teljes leírás, na vajon miért nem? Egy olvasónk kérdésére — már „kipottyant" a levele, így nem emlékszem ki volt az — is szeretnénk reagálni: a WT film változata még nem készült el. Ennek csak az az oka, hogy Bryan nem szeret a kamerák elé állni... na meg a WB (gy.k. Warner Bros) nem ajánlott annyit, amennyit mi gondoltunk volna.

Mese a Gonosz Hercegről

Helló Kovboj!
Leírom neked a GONOSZ Herceg történetét (jól kezdődik, mi?). A Gonosz Herceg történetesen a **** programja **(ez itt a reklám helye lett volna — CoVboy)**, ami történetesen tényleg GONOSZ! A lemezt nagy örömmel vettem kézbe Karácsony előtt 1993.XII.?-n. Ajándék lett volna, de a kíváncsiság erősebb volt. Beraktam a drive-ba, címkép jó, 2.oldal totál rossz. A kocsmába menet (na vajon miért?) lefagyott. A kikötői képet nem volt hajlandó betölteni, tehát irány a Posta, lemez vissza a feladónak.
Sűrű bocsánatkérések közepette jött vissza, állítólag jól. Irány a C64, 1. oldal jó, 2. oldal, ugyanaz a hiba. Két órával később irány a C64 tulaj haver, nála is rossz. Másnap posta, lemez vissza.
Kb. 1 hét múlva jön a következő lemez, kerek 3-szor kijutottam a kikötőbe, de a kódot nem értette (én sem). Szóval RESET, újra a haverhoz mentem, nála sem jött össze.
Most itt ülök ezzel a rossz lemezzel, és nem tudom, hogy mit csináljak.
Mit csináljak? Küldjem vissza, vagy lenne esetleg WALAKI, aki ki tudná javítani?
Üdvözlettel egy Bakonyi betyár, from LK Software (Vincze László, Bakonyszentkirály)
CoVboy: Hogy őszinte legyek, tavasszal kikelnek a lárvákból a őszinte legyek. Tényleg, azok lárvából kelnek ki, földrajzból sosem voltam ötös. Na mindegy. Szóval nekem az utóbbi időben nem sok időm jutott arra, hogy a Gonosz Herceggel játsszak, így nem tudtam ellenőrizni, hogy a HQ-n fellelhető tiszteletpéldányra is igazak-e a fenti állításaid, vagy mindaz amit leírtál csak a véletlenek összjátéka. Mondjuk azt elhiszem, hogy a kódok nem megfelelő beírása bizonyos elváltozásokat szokott okozni a program lelkivilágában, és leginkább ebben látom a probléma okát, hiszen Te is megírod, hogy két gépen is kipróbáltad a programot, de mindig ugyanaz volt a jelenség. A program kiadóit jól ismerjük, és nem feltételezzük róluk, hogy olyan dolgot adnának ki a kezük közül, ami BUG-os lenne, főképp akkor nem, ha már kétszer visszaküldted, és a harmadszor elküldött lemezzel sem jártál sikerrel. Ezért hát leveled eredeti példányát eljuttattam az illetékesekhez, mert mégis csak jobb, ha közösen találjátok ki, ki és mit hibázott, mi alaptalanul senkiről sem fogunk rossz véleményt alkotni.

Lamerek VS Kereskedők

Tisztelt CoV újság CoVácsa!
Közérdekű téma, amiért tollat ragadtam. Sok Lamer, köztük én is egy PC-t szeretnék venni, de sajnos én már nem bízom az eladók nem kapitalista jószándékában. Mivel az eladó látja, hogy Lamer vagyok, nem tudhatom, hogy mit NEM ad oda az egyébként kifizetett lemezekből, tartozékokból. Ezért kérnék a CoV hasábjain (ha van rá lehetőség) válaszolni erről a témáról. Pl. Milyen lemez jár az alaplaphoz, monitorhoz, winchesterhez stb. U.i.: DADA-tól kérdezem, hogy mikor jelenik meg a könyve: „Hogy ne nézzenek Lamer-nek" címmel (téma: hangkártyák, BBS-ek, monitorok, memóriák stb.)
ROLAS, Sopron
CoVboy: Ha stílusos akarnék lenni, akkor most így kezdeném: az alaplaphoz kb. 0.5—0.8 mm vastag bakelit lemez jár. Ennek jobb esetben mindkét oldalán van forrasztási oldal... Viszont ez a téma valóban érint mindenkit, aki hasonló cipőben jár, ezért majd beszélek DADA-val, hogy a jövő havi PC (f)elhasználói rovatban írjon erről egy cikket. Biztos nem fog senkinek megártani.

Animal Lexikon #1

CoVboy: Már vagy 1-2 éve (lehet, hogy több) abbamaradt a CoVboy Posta oly híres KISKERTÜNK sorozata. Azóta kisebb-nagyobb hullámokban jöttek levelek, melyekben kértétek, folytassuk a sorozatot. Hát legyen, kilépünk a baromfiudvarból, az istállóba megyünk, és két népszerű állattal fogunk megismerkedni.

A MARHA

Amikor megszületik, bor(juh)nak hívjuk. Bár még olyan pici, hiába hívjuk, mégsem jön. Amíg szopik, tejesbor(juh) a neve, ekkor a mamája kevesebb tejet ad, aminek az az előnye, hogy kevesebbet kell kiönteni az Országház mellett a gazdáknak. Ha már szalmát is eszik, akkor szalmarágó, rövidítve sza*rágó, ezzel a közismert névvel szoktatok néha engem is illetni. Később növendékbor(juh) lesz belőle, és ezt a kitüntető címet viseli addig, amíg el nem éri a másfél mázsás súlyt. Ilyenkor tesznek az anyja és a növendék bor(juh) közé egy kötőjelet (gy.k. '—'), azaz elválasztják őket. Ettől fogva már növendékmarha lesz őkegyelme. A biológia törvényei szerint lehet hím, nőstény (a semlegesnem csak az orosz nyelvben van — On, Aná, Anó - Cow, Cává, Csávó). Szóval a nőstény-növendékmarha a növendék üsző, a hím pedig a kisbika. A nőstény gyakran üszős mandulagyulladásban szenved, ilyenkor fertőzhet a teje. A hím gyakori példaképe a CoV több olvasójának is, ezért használják becézésként a GA-bika, CSA-bika, NOR-bika, BA-bika (ja ez nőstény — bocs) neveket. Kb. másfél évesen (vagyis még nem tudnak beszélni) érik el a 800 kg-os súlyt. Ilyenkor a növendék szót elhagyjuk, kifejlett üszővel, vagy bikával van dolgunk. Azok a bikák, amelyeket tenyésztésre választanak ki, a tenyészbikák. Ha az üszőt megkettyintette egy bika, nagy az esélye, hogy a Dallas sorozatból ismert Ewing asszonyságból hirtelen kettő lesz, vagyis 2 db. Elli = ellik, mármint az üsző. Ekkor lesz belőle tehén. Különös ismertetőjele: minimum 120-as mellpontosabban tőgytartót visel. Ha makk is van rajta, az nem transzveszboci, hanem tőgyfa. A makkot el is lehet távolítani a bikákból, ezt hívják a havannai (sz)ivartalanításnak, s a végeredmény a tinó. 2 tinó együtt kémiai jelöléssel tinódit alkot, persze lantos és sebestyén nélkül. A megvénült marhát ökörnek hívjuk, viszont már megint hiába hívjuk, mert ekkorra már nagyot hall. Ez a hal láss károsodás csak halszemoptikával javítható. Elemzésünk tárgyáról (nem a trágyájáról) képet nem közlünk, mert fogalmunk sincs hogy néz ki.



A LÓ



Amikor megszületik, csikónak hívjuk. Afrikai változata a csikló, mert tele van a teste csíkkal. Van szárazföldi és vízi változata, a vízben élő a csikóhal, nem tud jól úszni ezért állandóan kapál(ódzik). Kis korában még nem tudni, hogy megnő-e vagy pici marad? Ha pici marad akkor póni lesz belőle, ha megnő, akkor sokféle szárnyalhat pályafutása. Erre szokták azt mondani, hogy majd eldől. Viszont, hogy ne dőljön el, kis korában mindig odakötözik az anyja mellé. A póni olyan, mint a barby, készletben árulják, van kék, zöld, rózsaszín stb. Amikor nagyobb lesz, már valóban ő a ló. A mesebeli paripának hívják, ha szárnya van és nőstény akkor ő a szárnyasanya. Ha nincs szárnya, de lehet rajta lovagolni, akkor CoVboyné... khm. bocsánat egy kicsit elkalandozott a figyelmem, szóval a hátasló. Ha a könyvkötő (book-maker) lovagol rajta, akkor versenyló. Ezek a lovak lehetnek hímek és nőstények is, közös tulajdonságuk, hogy ők a hátukon hordják szerszámukat, amit lószerszámnak, vagy közismert nevén lóf*nak hívunk. Ez nem összekeverendő a lófarokkal, amely a ló hátsó fertályán található, s melyet a CoV olvasói közül is elég sokan viselnek. Én csak — az olvasók egy része szerint — a magas lovat ismerem, gyakran olvasom a levelekben, hogy „szállj már le a magas lóról!".**

Egy kis ID-tlenség

Yoppa Co-vboy]:-)!
...ön már nyert, csak vissza kell küldenie a mellékelt megrendelőszelvényt legalább 5.000,- Ft értékű megrendeléssel, és máris az öné a...
Hé! Itt vagy még? Úgyis t'om, hogy én vagyok a 1324726135443.., aki ezN poénkodik, de leg^jebb majd nem olvasom L a választ. PC usR no-lamR being ME and vNni CoV many times (New Roman and Arial). Kösz a bizalmat, kizzadtam a

$-t az LőlegfizetgeTsre (jó fogás volt! Hnyan nyRtek? :) aZr jó le sett.)

A CoV 38-ban leközölt PIC kirako rutin (LNörZs fujjon bLe nem fújok stb.) nem működik! A főprogram résZbe bLe kL1 irni +1 sort: *DirectVideo:=False*, hogy a gép a BIOS-t használja (bár Biosból jobb a gyakorlat than the Lmelet) a képRnyőkezLéshez (Turbo Pascal 7.0-lap fordítottam, lehet, hogy ez a régebbiekben default).
A valamikor régebbN leközölt SB-sound kicsiholó routine dettó nem working, nem little thomas (tom) mér.
A lap kewl, kicsit sok a Plusi + az olyan „leírások", hogy „jobbra húzod jobbra +y, balra húzod balra +y, a firévL lő", a PrgTech OK., a játékleírások szintúgy. Címlap rNdbN, több Getto maStro GFX kéne, and more tehNek and CoVboy posta.
Még egy +a5let, ejthetnétek egypár szavbat(!) sZRepjáTkokról, főleg AD&D-ról, + minNről (4 intRmeditae playRs only, NLP - No LammingRs Please!).
Így éretlNségi Lótt kicsit zokni az agyam. TettM egy tőrTnLmi felfedeZst: mindN rossz szeptMbRbN kezdődik (a suli, a 2. Világháború, sőt lefogadom, hogy a tRMTs is!) Mit szólsz?
God Bite You! Horváth András, Zalaegerszeg
CoVboy: Yoppa neked is! Örülök, hogy Te is örülsz, hogy szerinted én is örülök, mert nyertél, s így mi is nyertünk. Hogy hányan nyertek? Ha jól t'om 5venN. Huh, kezdEEE bLejönni. Sajn álom, hogy némelyik PC-s rutin nálad nem műkszik, azér' ezt a dolgot majd továb bítóm az ér intettek nek. SzRepjáTkokról (nem RAP jáTkokról) valóban (vapaciban) a karunk szóllani, lehet, hogy legkozLkutyab (kutya=eb) Lindithole ezt a rowattot is. Agyam nekM is zokni, mondjÁÁÁ is az ol-iron-ÓÓÓ, hogy + kell zokni. Csak azt nem értM, hogy a CoV miért rossz? A CoV is szeptMbRbN kezdte pályafutását, úgyhogy a felfedeZseddL Lmehetsz a... t'od mit, Lóbb inKbb éretlNségizz le.

FORGÓKÍNPAD

T Szerkesztőség!
Meg szeretném kérdezni, hogy maguk a Spectrum 128K-tal az Enterprise-ra gondoltak? Ha igen, akkor meg lehet még rendelni azokat a játékokat, amiket az SpV-k belső oldalaira nyomtattak?
Becsei Zsolt, Kistelek
CoVboy: Sem a 48K-tal, sem a 128K-tal nem gondoltunk az Enterprise-ra. Ez olyan, mintha az egyik barátnőddel lennél az ágyban, s közben a másik barátnődre gondolnál. Szóval nem. Úgyhogy leveled második felére már nem is kell válaszolnom. Ha válaszolnom kellett volna, nagy bajban lettem volna, mert végignéztem az összes SpV-t, és egyiknek sem találtam a belső oldalain odanyomtatott játékokat, csak azok leírásait...

Tisztelt CoV Szerkesztőség!
Szeretném, ha az alábbi programok végigjátszásához segítséget nyújtanának:
CoVboy: Itt most egy terebélyes lista következett, ezzel nem fárasztalak titeket.
A konfigurációm:
CoVboy: Itt pedig hősünk ismerteti PC-s konfigurációját. Legfőképpen örülök, hogy megtudhattam, milyen típusú monitorszűrője van, hiszen ez elengedhetetlen egy program futtatásához.
Jó lenne, ha az újságban minden játék után lenne egy táblázat, amibe szerepelne pl. ami az 576 KByte-ban és főleg az, hogy milyen gépre való. PC-n az, is hogy milyen monitorra, hányas gépen, és mennyi memórián fut, és milyen típusú (kaland, RPG, stratégia, vírusirtó).
Sarinay Dávid (DAVYSOFT), Balatonszemes
CoVboy: Ez már dőfi! Köszi a tanácsokat! Milyen táblázatra gondoltál? Betörendbe szedve közöljünk egy listát azokról a játékokról, amelyekről volt leírás az 576 KByte-ban? Azzal egyetértünk, hogy a géptípust jelezzük a leírások végén is, majd referálok a HQ-n, mert ezt nem csak Te kérted. Egyébként a vírusirtó mióta játék? Persze egyetértek veled, jó játék, ha egy vírust le kell szedni a gépről. Küldök is kettőt, ha már küldtél válaszborítékot, az írtáshoz jó szórakozást!

Sz'asz CoV!
Remélem megengeded, hogy tegezzelek!
CoVboy: Majd megkérdem az újságtól, mert ha nem tévedek, a levelet neki címezted.
LEVEL-M-nek több része is lesz.
LEVEL-1. Jó az újság, csak kevés a rep.gép.szimulátor. Én ugyanis imádom a repülőgépeket.
LEVEL-2. Az Nr.38-ban az utolsó oldalon a pályázati rejtvénynél van két db. F***!. MEGA-dhatnád a címüket. Ők tudnak rajtam segíteni.
LEVEL-ki tudja hány. Küldjetek egy katalógust a pólók mintáival. Ja!!! Matricát nem akartok készíteni? itt sokat lehetne vele keresni. 40 vagy 50 % ellenében vállalnám a terjesztését.
LEVEL-sok. Hoppá!!! A póló árán nem ártana változtatni. A 499,- Ft túl kerek szám.
LEVEL-utolsó. Az újság jobban fogyna, ha tennétek bele posztert (pl. rólad).
Üdv. Hollós János, Újtikos (ötletgyáros)
CoVboy: VÁ lasszómnak több része is lesz:
VÁLASZ-1. Mi köze a kettőnek egymáshoz. Én igazán nem tehetek róla, hogy a T. software cégek keveset hoznak ki a piacra.
VÁLASZ-2. Nekem is kéne párszáz(ezer) dolcsi, mégsem b**gatom őket.**
VÁLASZ-ki tudja hány.
VÁLASZ-sok. Már továbbítottam a leveledet Wolfsburg-ba, állítólag ott gyártják a pólókat. Majd ők küldenek katalógust. Úgy tudom a legolcsóbb széria úgy 13 ezer máerka körül van. Matricát nem akarunk készíteni, azazhogy attól függ. A biznisz az biznisz. Újtikoson megvennék a teljes készletet, majd elgondolkozom rajta.
VÁLASZ-utol-SHOW. Valóban jobban fogyna, hiszen egy poszter úgy megemelné az előállítás költségeit, hogy áremelés nélkül 10-20 oldallal csökkentenünk kellene a belső oldalak számát. Ez pedig az újság „szó szoros értelembe vett" fogyásához vezetne nemde?

Tisztelt Szerkesztőség!
Szeretném megrendelni C64-es gépre a következő kazettákat: C140, C110. Szíveskedjenek elküldeni, utánvéttel átveszem. Rendelésem időközönként folytatódik. Szíveskedjenek elküldeni Kiss Attila címre.
Tisztelettel: Kiss Attila, Tápiószele
CoVboy: Kedves Drága, Aranyos Kiss Attila. Időközönként folytatódó megrendelésére — mint ahogy azt úgy 3 hónapja már megtettük — ismételten csak azt tudjuk válaszolni, hogy a CoV első számaiban (melyek 1989-ben jelentek meg) közölt kazetta ajánlatból már nem tudunk küldeni. Sajnálattal vesszük tudomásul, hogy rendelése időközönként folytatódik, nem mintha az a 19,- Ft a bélyegre ma már olyan sok pénz volna, de egyszer már igazán figyelembe vehetné a válaszunkat is. Levele utolsó mondatának nem szívesen tennénk eme nagy nyilvánosság előtt eleget, mert ha mi elküldünk valakit valahova...

Hi CoVboy!
Mielőtt még belemerülnél a levelembe, Bob'" vagyok Ajkáról!
Ha procit akarok rendelni, akkor a pénzt feladhatom-e a lapban befűzött borítékon?
Frivalszky Bob'", Ajka
CoVboy: Hi! Üdvözöllek, hogy érezted magad a téli Olimpián? Úgy látom kaptál egy kis agyrázkódást. Miféle procit akarsz rendelni? PENTIUM-ot nem tudunk küldeni, mert a posta csak 50 ezer forint értékhatárig visz el csomagot. Milyen pénzt és miféle borítékba akarsz belerakni? Ha netalántán a befűzött levelezőlapra gondoltál, abba igen érdekes lesz pénzt küldened. Mondjuk, ha a hátoldalára ráragasztasz celluxszal egy ötezrest, biztos ide fog érni. Egyszóval nem igazán értem mi a jó istent akarsz tőlünk, legjobb, ha felteszed azt a vizes borogatást.

Tisztelt CoV!
Azt szeretném megkérdezni, hogy a leírásokat milyen címre kell beküldeni?
Nittmann Andor, Budapest
CoVboy: Miféle leírásokat, miféle címre? Nem vagy valami bőbeszédű! Ha játékleírásokra gondolsz, és azt akarod velünk tudatni, hogy szívesen elküldenéd a mi címünkre, akkor a címet megtalálod elöl az impresszumban. Ja, bocs. Miért gondolom, hogy tudod, mi az az impresszum. Szóval az 1. oldalon bal oldalt látsz egy függőleges, szürke mezőt. Ebben megtalálod a szerkesztőség postacímét. Ha mégsem erre gondoltál volna, igazán felhomályosíthatnál, hogy mit akarsz.

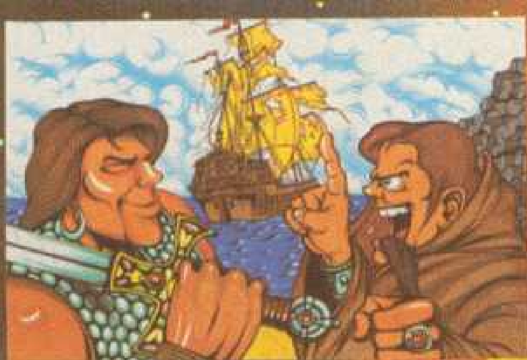
Kedves CoVboy!
Bocs, hogy idénre nem fizettem elő, de a money ajándékra kellett Karácsony előtt etc. Ígérem, én leszek az No.1., aki megveszi az utcán. Más, a 40. számot olvasva az a benyomásom támadt, hogy egyre laposabb az újság. Jó lenne, ha csipkednétek magatokat (ez rád is vonatkozik CoVboy), mert nem csak én leszek, aki elpártol a CoV-tól.
Pallos Károly (OPal/Rat), Budapest
CoVboy: Ez csak a nyomda műve lehet. Ha úgy érzed, hogy a 40. szám laposabb, mint a többi, az csak úgy fordulhat elő, hogy pár lap hiányzik belőle. Küldd el a hibás példányt a Szerkesztőség címére, és ki fogjuk egy hibátlanra cserélni. Vedd úgy, hogy a HQ-n körbeálltunk, és mindenki belecsípett a mellette álló kezébe. Lehet örülni.

CoVboy: Most szóltak, hogy tűnjem le magam, mert még a TOP listáknak is be kellene férni.

Viszlát a CoV 43-ban...

CoV HQ's TOP 10

C64	Amiga	PC	Plus/4
Shadow of the Evil	Elite 2. - Frontier	Kyrandia 2.	Night Mission/Muffb.
Wasted Time	T.F.X. (AGA)	Goblins 3.	FISH!/Csory
A Gálya	Goblins 3.	Master of Orion	Dizzy (P.o.Y.)/TGMS
Logan	Settlers	Syndicate	Battery 2./TCFS
A kastély	Seek&Destroy	Alone in the Dark 2.	Erik the Viking/Pigmy
A gonosz herceg	Dune II.	Doom 1.2	Magic Candle/CSORY
ULTIMA sorozat	Theatre of Death	The Lawnmover Man	Bard's Tale III./Pigmy
Reederei	Combat Air Patrol	Elite 2. - Frontier	JINXTER/Csory
Wladcy Ciemnosci	Jurassic Park (AGA)	Larry 6.	Flipper Editor/TCFS
Mayhem in Monsterland	Mortal Kombat	Myst	Super Pipeline/CNS



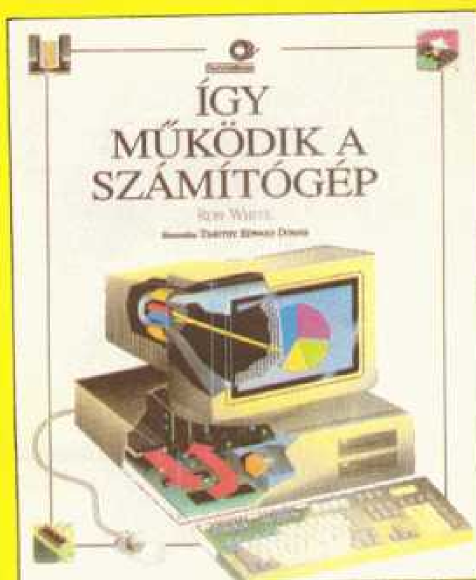
A Gálya

VÉRENGZŐ TROLLOK ÉS ÖNURALMUKAT VESZTETT KISHIVATALNOKOK DÚLJÁK ATHAR FÖLDJÉT. ISZONYÚ VÉCÉSNÉNIK TARTJÁK RETTEGÉSBEN AZ ORSZÁG BECSÜLETES ÁLLAMPOLGÁROKBÓL ÁLLÓ LAKOSSÁGÁT, ÉS SZESZÉLYES ORKBANDÁK RABOLNAK ÉS FOSZTOGATNAK GÁTLÁSTALANUL CSATTOGÓ PROTÉZIS, A FOGATLAN VÁMPÍR VEZETÉSÉVEL...



EGY MINDEN EDDIGINÉL VÉRESEBB HÁBORÚ VAN KÉSZÜLŐBEN: A KIRÁLYI PALOTA ÓDON TÖLGYFAKAPUJÁRA VALAKI FESTÉKSZÓRÓVAL FELÍRTA, HOGY "LE A KIRÁLLYAL!" - ÉS SENKI SEM VETTE MAGÁNAK A FÁRADSÁGOT, HOGY ELTÜNTESSE ONNET...

**Kiadja és forgalmazza C64-re mágneslemezen: COM-WARE Kft.
A program ára csak a kiadónál: 399,- Ft (ÁFA-val) + postai és kez.ktsg.
Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.). Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.**



Eddig tíz nyelven jelent meg és csak Európában mintegy kétszázezer példányban fogyott el a számítástechnikai könyvek bestsellere.

SZENZÁCIÓ!

Szeptembertől a COMPUTERBOOKS Kft. kiadásában Magyarországon is kapható, magyar nyelven!

- *Akarsz egy képzeletbeli utazást tenni a személyi számítógép belsejében?*
- *Kíváncsi vagy rá, hogy bekapcsoláskor hogyan „ébred" fel egy PC?*
- *Szeretnéd megtudni, hogy mi módon küldi az információkat a számítógépnek az egér, a billentyűzet stb.?*
- *Kíváncsi vagy arra, hogy hogyan kerülnek ki az adatok a monitorokra, modemekre, nyomtatókra?*
- *Esetleg azt tekintenéd át, hogy miképp képes a számítógép egy különleges memóriaterületen tárolni az adatokat?*

Nos, bármelyik korosztályhoz tartozol, bármilyen számítógéppel rendelkezel, bármennyi számítógépes tapasztalatod van,

Ron White: Így működik a számítógép című könyvéből ezeket mind megtudhatod.

Ron White a **PC Computing** felelős szerkesztője, és az *„Így működik..."* c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik első PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.
A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benne található teljesen eredeti illusztrációk grafikusan elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség

Megrendelhető postai utánvétellel a COM-WARE Kft-től, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.

FIGYELEM! A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyvei is megrendelhetők a COM-WARE Kft-től.

A COMP

Számítástechnikai Kft.

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.
Tel.: 156-6790, FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9.
Tel.: 280-4267, FAX: 177-9419

1135 Budapest, Szent László út 74/A.
Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385

COMMODORE CD32 játékok, 4.990,- Ft-os egységáron:

Nigel Mansell's World Ch.Ship, The Labyrinth of Time, Zool, Morph, Alfred Chicken, Sensible Soccer, Deep Core, Liberation, D-Generation, Pinball Fantasies, Mean Arenas, Whale's Voyage, Troll, James Pond 2., Overkill & Lunar C., Castles II., Pirates Gold, Dangerous Streets... folyamatosan bővülő választék. Érdeklődjön telefonon!

Commodore Amiga 500 Plus	29.990,- Ft	Polaroid 3.5" DS/DD lemez	690,- Ft
Commodore Amiga 600	29.990,- Ft	Polaroid 3.5" DS/HD lemez	1.190,- Ft
Commodore Amiga 1200	52.990,- Ft	Polaroid 5.25" DS/DD lemez	450,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	59.990,- Ft	Polaroid 5.25" DS/HD lemez	650,- Ft
Commodore Amiga CD-32	49.990,- Ft	Profex 3.5" DS/DD lemez (11 db/form.)	690,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21.990,- Ft	Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 60 MB HD kábellel	24.990,- Ft	Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db/form.)	390,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábellel	28.990,- Ft	Képdigitalizáló + RGB Splitter	13.900,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábellel	36.990,- Ft	Mouse-joystick automatikus kiválasztó	2.500,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/00MB	309.000,- Ft	Real Time Clock for Amiga 1200	2.500,- Ft
+4MB RAM modul	29.990,- Ft	Swifty Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft
Commodore Amiga 4000/030/4MB/00MB	199.000,- Ft	C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor		C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kézikönyv	5.900,- Ft
(csak Amigával együtt!)	4.990,- Ft	NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	490,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	6.990,- Ft	NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	490,- Ft
Commodore Amiga-EuroScart kábel	1.290,- Ft	Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	1.290,- Ft
Commodore A-570 CD-ROM driver + 3CD	16.990,- Ft	Noris porvédő C64, illetve C64/II-höz	150,- ill. 790,- Ft
Commodore C64 Terminator SET	14.990,- Ft	Noris porvédő Amiga 600-hoz	990,- Ft
Commodore 1541/II Floppy Drive		Mouse pad	290,- Ft
(csak C64-gyel együtt!)	13.990,- Ft	Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	16.900,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	23.990,- Ft	Soundblaster 16 BASIC hangkártya	21.900,- Ft
Commodore Datasette	2.990,- Ft	Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	33.900,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	33.990,- Ft	Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	33.990,- Ft	G.V.P. G-Lock genlock S-VHS	59.900,- Ft
Commodore 1942 Multisync Stereo monitor	59.990,- Ft	G.V.P. A1230-II/50/00/4+DPP-II.	119.900,- Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	15.990,- Ft	G.V.P. A1291 SCSI Option	14.900,- Ft
512 Kb órás memóriabővítő	4.990,- Ft	G.V.P. Impact Vision 24 / CT - PAL	198.900,- Ft
2.0 Mb órás memóriabővítő	9.900,- Ft	1,76 MB HD külső drive Amigához (OS2+)	16.990,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	6.990,- Ft	3.5" Amiga slim külső drive	9.990,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	7.990,- Ft	2.5" — 2.5" Hard disk kábel	2.990,- Ft
1.0 Mb-os órás fast bővítő Amiga 1200-ba	16.990,- Ft	2.5" — 3.5" Hard disk kábel	2.990,- Ft
2.0 Mb-os órás fast bővítő Amiga 1200-ba	23.990,- Ft	Midi Amiga Interface	3.500,- Ft
4.0 Mb-os órás fast bővítő Amiga 1200-ba	37.990,- Ft	Handy-scanner fekete/fehér Amigához	17.990,- Ft
8.0 Mb-os órás fast bővítő Amiga 1200-ba	62.990,- Ft	Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.990,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600 és A1200-ba	19.990,- Ft	Sound Enhancer Amigához	3.500,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft	Trackball Amigához	3.500,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	790,- Ft	Amiga Magazin (német) újság	490,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez BULK	200,- Ft	Power Play (német) újság	490,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.390,- Ft	Beyond the Minds Eye (Computer Animáció)	3.000,- Ft

JOYSTICK-ok:			
Quickshot QS - 113 IBM	1.090,- Ft	Quickshot QS - 130F Python1	1.090,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1.290,- Ft	Quickshot QS - 137F Python1M mikrokapcs.	1.150,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2.890,- Ft	Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokapcs.	2.890,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3.590,- Ft	Quickshot QS - 149 Intruder1	2.690,- Ft
Quickshot QS - 172 Raider5 IBM	1.650,- Ft	Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990,- Ft
Quickshot QS - 189 Python5 IBM	1.290,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000	1.190,- Ft
Quickshot QS - 191 Starfighter5	1.290,- Ft	Dynamics Competition Pro IBM	3.990,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	550,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1.690,- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokapcs.	990,- Ft	Dynamics Competition Star Mini	2.190,- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1.390,- Ft	Dynamics Competition Special Mini	1.690,- Ft
		Dynamics Competition Transparent Mini	1.690,- Ft

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák! SEGA Megadrive játékok, SEGA MEGA CD II., GAME GEAR árakról telefonon érdeklődjön!
Nyitvatartás: 9-17 óráig, szombaton: 9-13 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat! (Átfutási idő: 1-2 hét)
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!